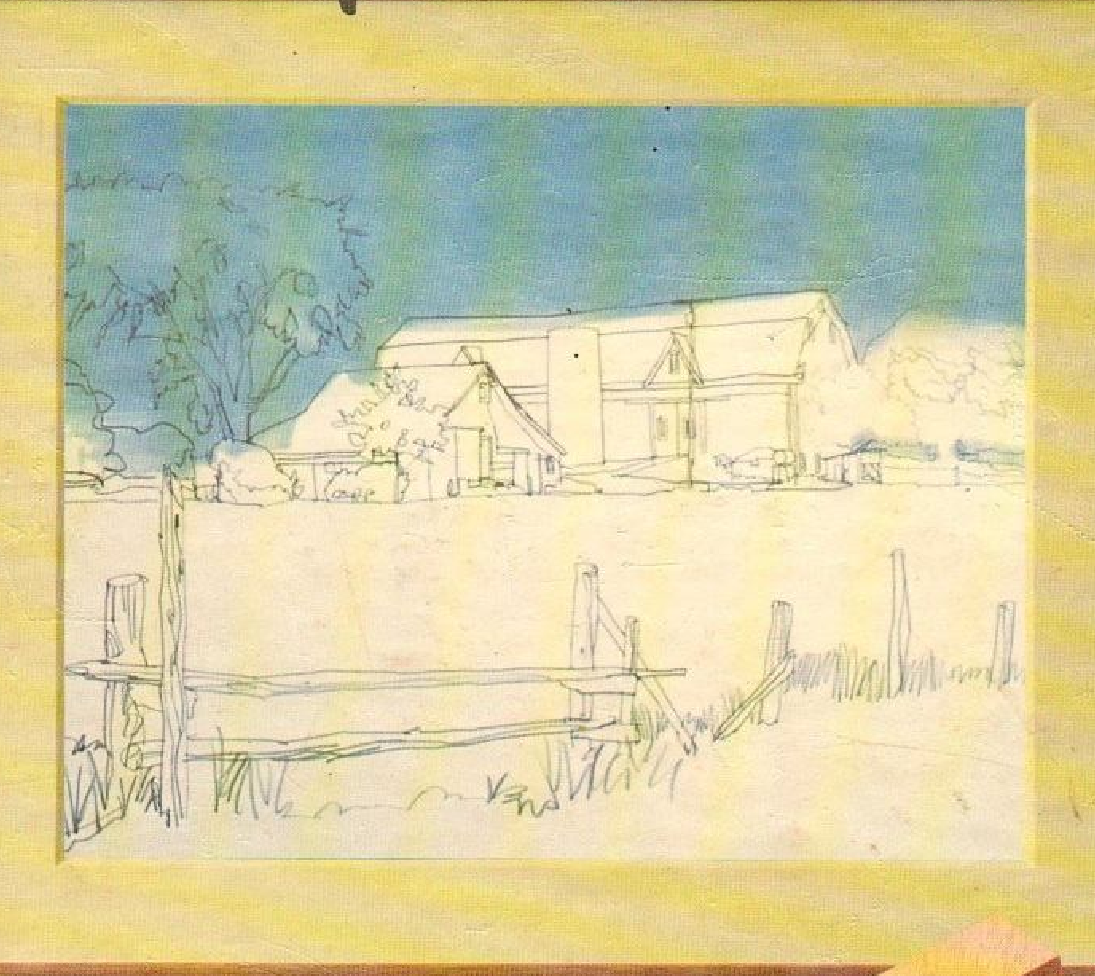
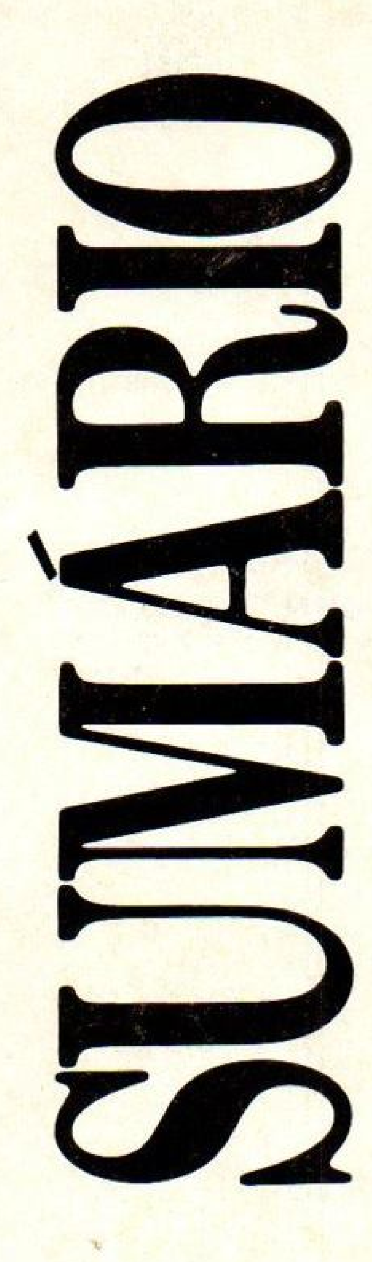




A ARTE DE VER - I







Título original da obra em fascículos: DRAW IT! PAINT IT!
Título da versão em língua portuguesa: DESENHE E PINTE
CURSO GLOBO DE DESENHO E PINTURA é uma reedição do fascículo DESENHE E PINTE

Tradução: Cássia Rocha, Regina Amarante.
Consultoria: Manoel Victor, Vera Rodrigues, Caetano Ferrari.
Foto de capa: Sérgio Tegon. Materiais gentilmente cedidos por Aeroart e Casa do Artista.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, CEP 20563, telefones: (021) 577-6655 (r. 204) e 577-4225, Rio de Janeiro, RJ.

Editora Globo S.A.
Rua do Curtume, 665/705, Blocos D e E, CEP 05065, São Paulo. Telefone: (011)262-3100, Telex: (011)54071, SP, Brasil

Impressão: Cochrane S.A., A. Escobar Williams 590, Santiago, Chile.

ISBN 85-250-0720-X Obra completa
ISBN 85-250-0723-4 Volume 3

A importância do esboço

Praticando um pouco todos os dias, você logo supera a fase dos rabiscos e começa a desenhar de verdade. Quanto mais você treinar no seu bloco de esboços (que pode ser até um caderno escolar de desenho), melhores serão os resultados.

Tenha sempre à mão o bloco. Você verá que muitos motivos (temas) vão despertar seu interesse. Rabisque-os à vontade, pois o bloco serve justamente para exercitar a técnica. O ideal é praticar pelo menos quinze minutos por dia.

Novas experiências. O bloco é perfeito para desenvolver e testar novas idéias, ou diferentes formas de compor e colorir seus desenhos. Não tenha medo de experimentar: o bloco foi feito para isso. Algumas de suas idéias talvez não resultem em grande coisa; outras poderão desdobrar-se em novas possibilidades a ser exploradas.

Apontamentos. O bloco também é ótimo para anotar e rascunhar tudo o que lhe pareça interessante. Com ele por perto você estará sempre preparado para uma ocasião em que a luz esteja propícia, os objetos na posição exata e as cores na combinação adequada.

Algumas anotações rabiscadas rapidamente poderão ajudá-lo, mais tarde, a transformar seu esboço em um desenho acabado.

Experimente esboçar um objeto ou cena em quatro ocasiões diferentes — no mesmo dia ou ao longo da semana. Ao comparar os esboços, você vai ver que os últimos serão bem mais soltos e desinibidos.

Todos os exercícios de composição, traço e cor poderão ser utilizados, no futuro, como pontos de referência ou inspiração para novos desenhos e pinturas.

O "medo do branco". O bloco é o meio ideal para ajudá-lo a desenvolver sua autoconfiança. Até artistas experientes sentem-se, às vezes, intimidados diante de uma folha de papel em branco ou de uma tela virgem. O bloco oferece a você a possibilidade de treinar em papel barato.

É o espaço adequado para desenvolver a criatividade e um estilo pessoal. À medida que você for trabalhando com maior velocidade, a rigidez dos primeiros traços irá desaparecendo.

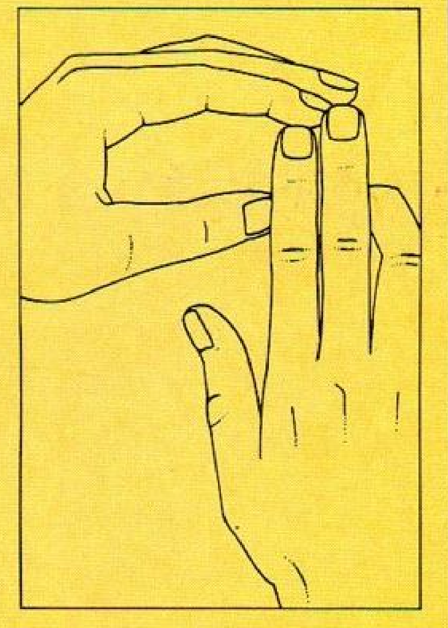
Cada vez mais a forma de expressar tudo o que você vê e sente se tornará um ato intuitivo. Assim, o bloco de esboço vale por um diário que registra seus progressos e conta sua trajetória como artista plástico.

O bloco mais comum para esboços é grampeado na parte superior e contém 20 ou 50 folhas picotadas. Ele pode ser encontrado em três tamanhos: 65 x 47, 47 x 32 e 32 x 23 cm. Os tipos de papel utilizados são: sulfite, jornal e canson.

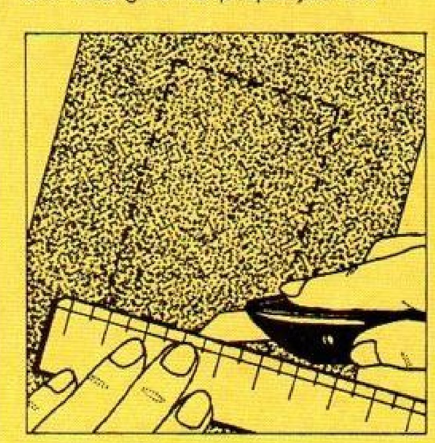
MATERIAL BÁSICO
Saia sempre com seu bloco de esboços. Há blocos de vários tipos e tamanhos. Os melhores são os espirais, com capa de papelão. O mais prático é o conhecido caderno de desenho escolar, que cabe em qualquer lugar. Nunca saia também sem um lápis HB, um 2B e uma caneta hidrográfica. Use borracha o mínimo possível. Lembre-se de que você só está fazendo um esboço, não um quadro acabado. Utilize apenas um lado da folha de papel, para evitar que seus desenhos borrem.

COMO FAZER UM VISOR
É difícil encontrar numa paisagem composições que sejam perfeitas. Por isso, para obter um arranjo agradável, isole parte do cenário através de um visor.

A mão como moldura
O visor mais simples é feito com as mãos. Forme com seus dedos uma espécie de caixa, como mostra a ilustração, e desloque-a para perto e para longe de um olho. Assim, você poderá examinar uma parte maior ou menor do cenário.



A moldura de papelão
Você também pode usar uma moldura de slides, se bem que uma outra maior o ajudará a isolar melhor sua composição. Para fazer a moldura, use um pedaço de papelão preto, régua de metal, estilete e lápis. Marque um retângulo na proporção 2:3 (por exemplo, 6 x 9 cm) e corte-o cuidadosamente, para não danificar as beiradas.



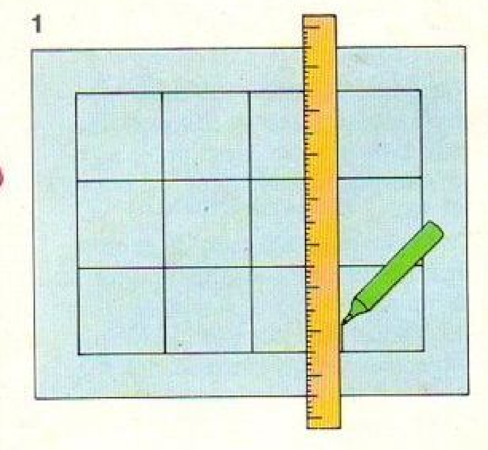


O processo de quadriculação

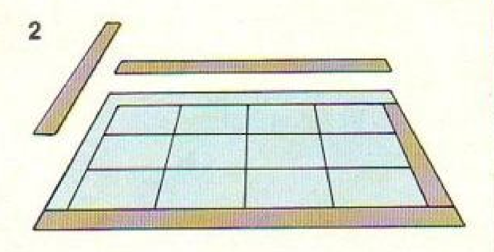
Este método foi desenvolvido no Renascimento para facilitar o desenho. Basicamente, a quadriculação é um processo que possibilita copiar objetos em várias escalas. Além disso, permite planejar o desenho, de tal maneira que ele caiba no papel.

O processo é simples: tudo o que você precisa é de uma "grade" ou "janela" quadriculada. O número e o tamanho dos quadrados são variáveis. A grade mostrada aqui tem três quadros por quatro.

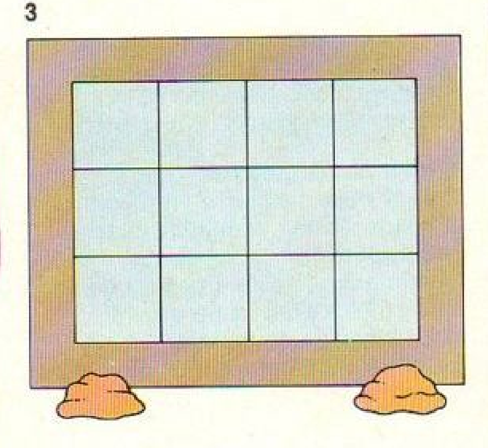
1

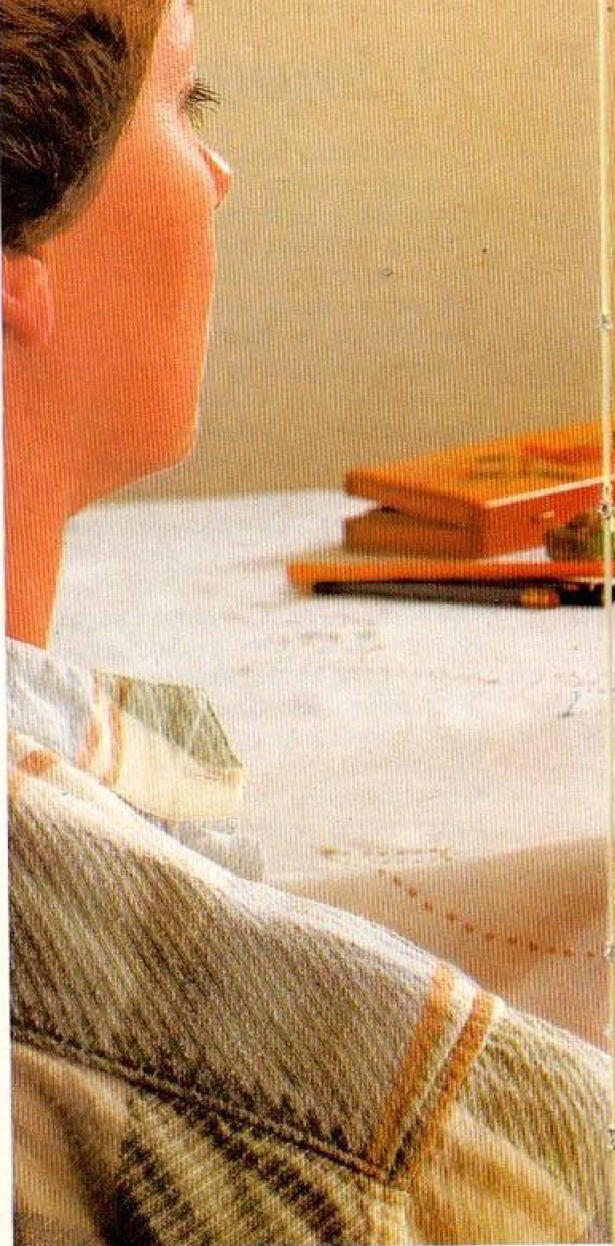


2



3





Como fazer uma grade

Para fazer uma grade como a da ilustração ao lado, você vai precisar dos seguintes materiais: uma folha de acetato de 20 x 25 cm; uma caneta hidrográfica preta (teste-a para ver se a tinta pega bem no acetato); um pedaço de papelão de 20 x 25 cm; uma régua de 30 cm; tesoura; cola e massa de modelar.

Para comprar o acetato, peça numa papelaria especializada uma folha de transparência, do tipo usado para retroprojetores, que é vendida em tamanho ofício (21 x 30 cm).

1. Marque o acetato. Com a caneta e a régua, trace uma borda de 2,5 cm em torno do acetato. Em seguida, meça três quadrados de 5 cm cada na largura do acetato e quatro do mesmo tamanho no sentido do comprimento.

Cuidado ao manusear o acetato: ele suja e arranha facilmente. Guarde-o protegido numa pasta ou envelope grosso.

2. Faça a moldura. Corte o papelão em oito tiras de 2,5 x 25 cm. Depois, reduza quatro das oito tiras para 20 cm de comprimento. Cole quatro dessas tiras em torno do acetato, acompanhando as bordas. Vire o lado e repita a operação.

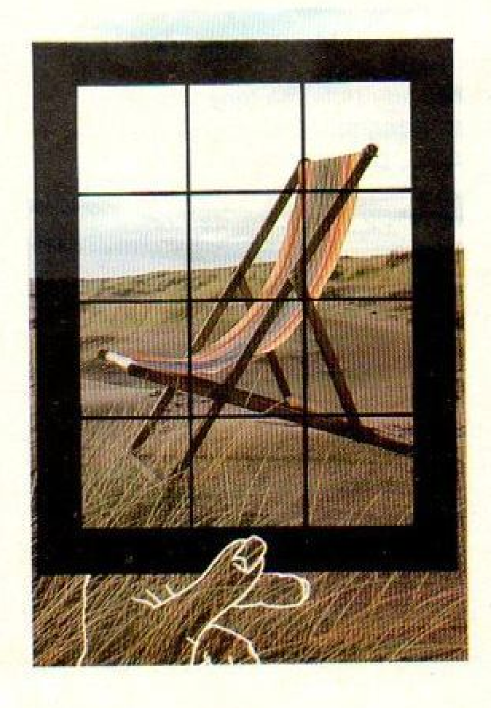
3. Apóie a moldura. A moldura pode ser apoiada sobre sua mesa de trabalho com um pedaço de massa de modelar. Se você estiver trabalhando ao ar livre, segure a grade na altura dos ombros e desenhe com o caderno apoiado no colo.

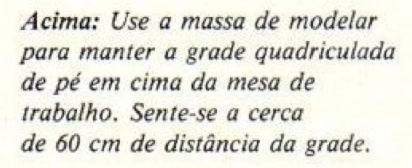
Para utilizar a grade, comece desenhando o mesmo número de quadrados no seu caderno. Os quadrados no caderno não precisam ser do mesmo tamanho dos quadrados da grade.

Agora, feche um olho!

Para começar a esboçar seu desenho, feche um olho e fixe o objeto a ser desenhado através da grade. Preste atenção nos pontos em que os contornos da figura interceptam as linhas verticais e horizontais do quadriculado. Estes pontos serão o referencial básico a partir do qual você começará a traçar seu desenho.

Estabeleça uma comparação entre os diferentes tamanhos das partes do objeto. Para isso, conte o número de quadrados que cada uma das partes ocupa.





Acima: *Use a massa de modelar para manter a grade quadriculada de pé em cima da mesa de trabalho. Sente-se a cerca de 60 cm de distância da grade.*

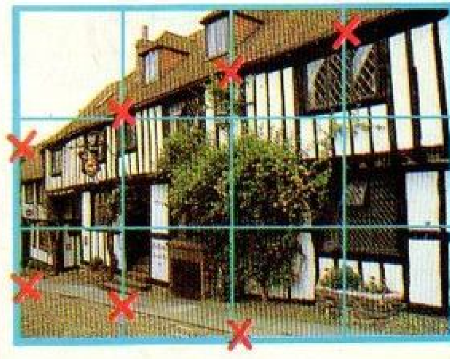
À esquerda: *Quando estiver trabalhando ao ar livre, segure a grade na altura do ombro.*

Comece desenhando as linhas principais da composição, vistas através da grade. Continue olhando para o objeto e vá conferindo seu esboço para ter certeza de que todos os detalhes estão nos quadrados certos. Logo você terá conseguido um contorno preciso do objeto. Aí, deixe a grade de lado e continue o desenho a olho nu.

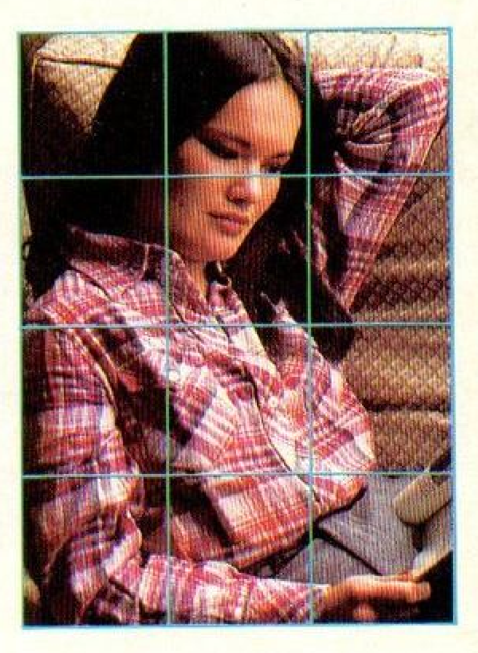
Depois que você sentir que já adquiriu experiência suficiente com o quadriculado, tente desenhar sem o auxílio da grade. Esboce o desenho diretamente no caderno e, com a grade, apenas confira se o esboço está correto. Este método treina olhos e mão a trabalharem com maior coordenação e segurança.

Eventualmente, pode-se utilizar a grade quando for necessário desenhar objetos mais complicados, ou para estudos de perspectiva mais complexa.

Quando estiver totalmente acostumado com a grade, faça uma outra com mais quadrados — por exemplo, com 6 x 8. Este quadriculado mais detalhado será muito útil para desenhar composições em perspectiva complexa.

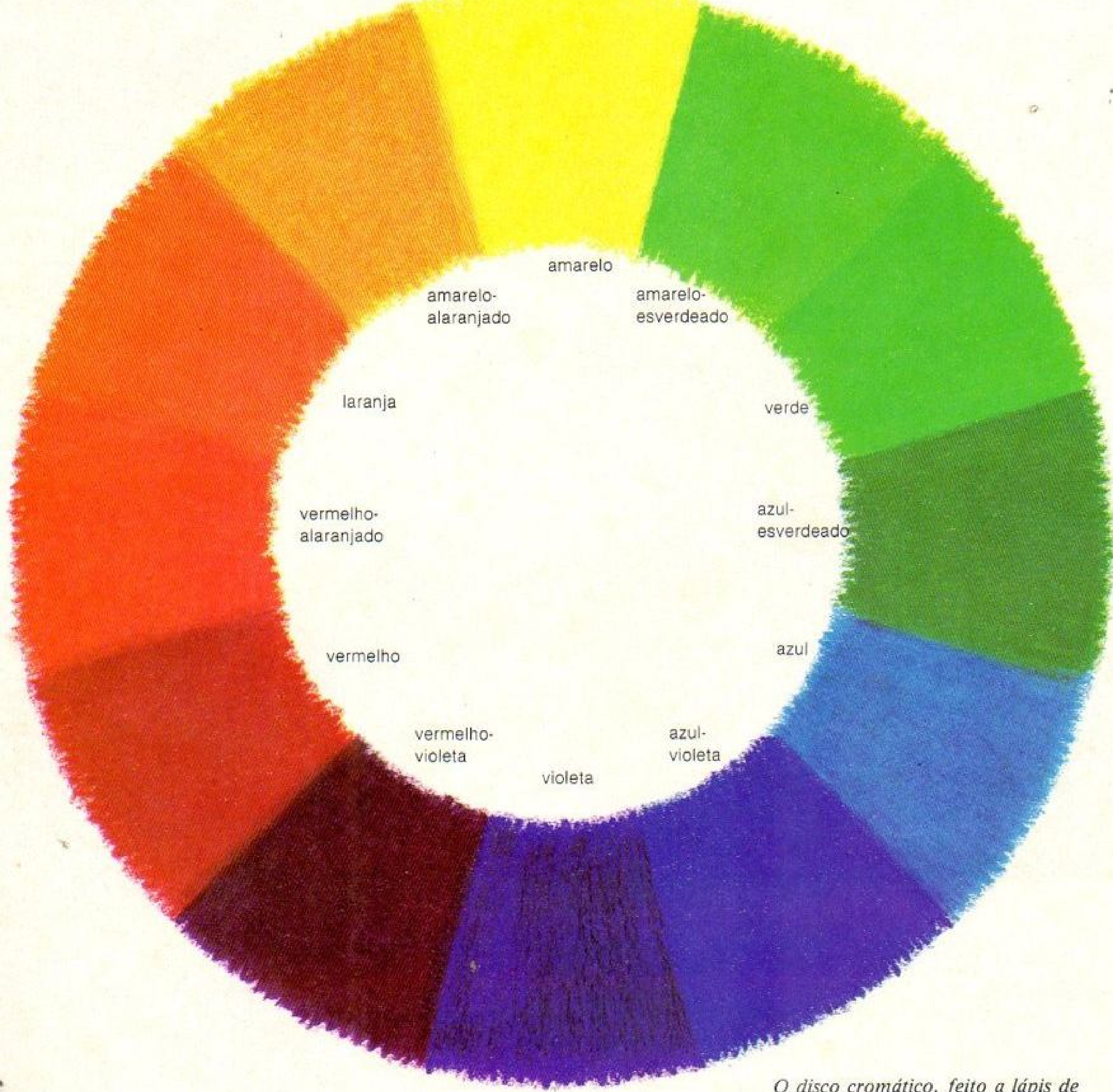


PERCEBENDO A PERSPECTIVA
Quando você observa uma cena através da grade, como esta de uma rua, entende melhor as leis da perspectiva. A casa em primeiro plano (à direita) ocupa três quadrados correspondentes à profundidade da grade; a última casa, apenas um quadrado. Para desenhar a cena com rapidez e precisão, basta observar os pontos onde os ângulos da perspectiva interceptam as linhas da grade.



MANTENDO AS PROPORÇÕES
Ao se desenhar uma pessoa ou um animal, as proporções têm especial importância. Utilizando a grade você pode contar o número de quadrados, ou partes de quadrado, que cada parte do modelo ocupa. Assim, mantém as proporções relativas das várias partes do modelo desenhado.

Tudo sobre cor



O disco cromático, feito a lápis de cor, mostra as cores primárias, secundárias e complementares.

O DISCO CROMÁTICO

Lembre-se de que o disco cromático não é um instrumento científico. As cores mostradas não são puras, e servem apenas como um referencial. O disco pode ser feito com qualquer material: lápis de cor, aquarela, óleo ou pastel. Mas as cores pintadas nunca terão a pureza do espectro cromático, como num arco-íris.

Toda cor possui três características: matiz, tom e intensidade.

Matiz é a característica que define e distingue uma cor. Vermelho, verde ou azul, por exemplo, são matizes. Para se mudar o matiz de uma cor, acrescenta-se a ela outro matiz.

Tom refere-se à maior ou menor quantidade de luz presente na cor. Quando se adiciona preto a determinado matiz, este se torna gradualmente mais escuro, e essas gradações são chamadas escalas tonais. Para se obterem escalas tonais mais claras, acrescenta-se branco.

Intensidade diz respeito ao brilho da cor. Um matiz de intensidade alta ou forte é vívido e saturado, enquanto o de intensidade baixa ou fraca caracteriza cores apagadas ou pastel. O disco de cores mostra que o amarelo tem intensidade alta, enquanto a do

violeta é baixa. O termo "apagado", utilizado nesse sentido, não significa mortiço ou sem graça, apenas o contrário de "vívido" ou "intenso".

Cores primárias são as que não podem ser obtidas a partir de outras: vermelho, amarelo e azul. Quando você fizer o seu disco de cores, pinte primeiro as três primárias nas posições indicadas ao lado.

Cores secundárias são aquelas obtidas pela mistura de duas cores primárias. O laranja, por exemplo, vem da mistura do amarelo e vermelho; o verde, do amarelo e azul; o violeta, do vermelho e azul. Acrescente as cores secundárias ao seu disco, como na figura.

Cores complementares são as que se encontram em oposição no disco de cores. Note que uma cor primária é sempre complementada por uma cor secundária.

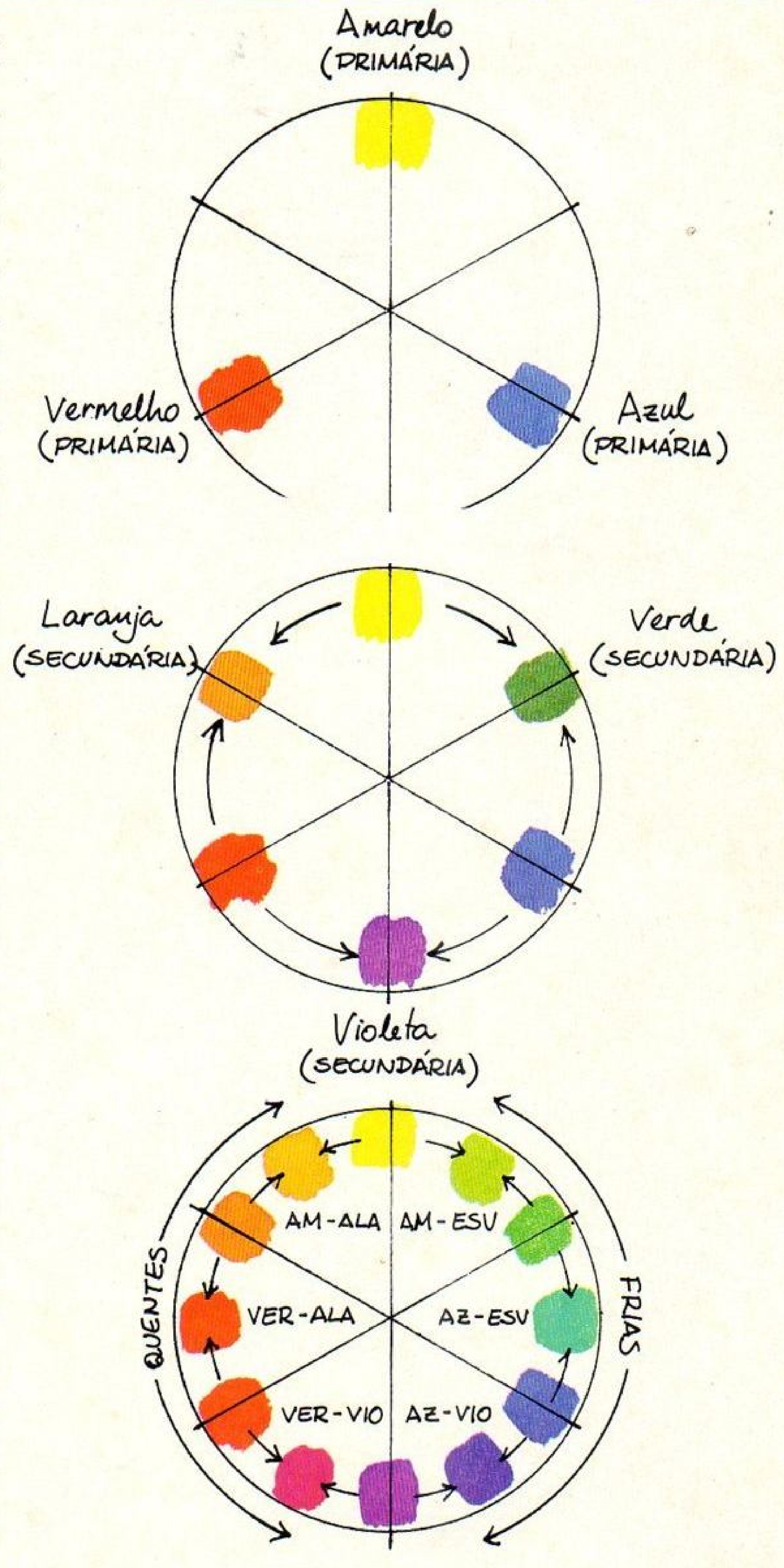
Cores terciárias são as obtidas pela mistura de uma primária com uma ou mais cores secundárias. Coloque-as também no disco.

Temperatura designa a capacidade que têm as cores de parecer quentes ou frias. Quando se divide o disco cromático ao meio, com uma linha vertical cortando o amarelo e o violeta, nota-se que os vermelhos e laranjas do lado esquerdo são cores quentes e vibrantes. Por outro lado, os verdes e azuis do lado direito são cores frias e transmitem uma sensação de tranqüilidade.

O amarelo que aparece do lado das cores quentes também é quente. Já o amarelo oposto é frio. O mesmo vale para o violeta, que se torna mais quente à medida que se aproxima do vermelho, e mais frio quando contém mais azul.

Cores análogas são as que aparecem lado a lado no disco. Há nelas uma mesma cor básica. Por exemplo, o amarelo-ouro e o laranja-avermelhado têm em comum a cor laranja. O azul-esverdeado, o azul e o azul-violeta possuem em comum o próprio azul.

Os termos empregados neste capítulo são os mais usuais entre os artistas. Embora sejam úteis para descrever e caracterizar as cores, não são denominações científicas. Na verdade, servem mais como guias, permitindo aos artistas plásticos utilizarem com acerto e precisão cada uma das cores.



Cores complementares

Para ilustrar como se usam as cores complementares no sentido de dar força e equilíbrio a uma pintura, e como as cores análogas podem criar uma sutil harmonia, vamos examinar uma aquarela (abaixo) e uma pintura a óleo (ao lado), ambas do artista Charles Reid.

São raras as obras realistas feitas inteiramente com cores complementares puras: o efeito pode ser desarmonioso e berrante. Mas é claro que há exceções.

Grande parte dos pintores figurativos utiliza, como recurso estilístico, as cores complementares apenas para acentuar as outras, conferindo equilíbrio ao trabalho.

Analisando as cores, a idéia principal na natureza-morta mostrada abaixo é o contraste entre o vaso azul, as flores amarelas e a laranja — embora o contraste entre o vaso e a laranja possa ser considerado um pouco forte.

Note que o artista equilibra cuidadosamente a pintura com a distribuição dos amarelos. As cores das flores, do limão e da vegetação ao fundo — todas elas próximas — dão unidade ao trabalho. Os verdes estão planejados de modo a se equilibrarem, interagindo também com as outras cores.

Cores neutras

Ao misturar duas ou mais cores do disco cromático, de forma diferente das descritas na página anterior, obtém-se uma nova série de cores chamadas neutras. Quando se fala em cor neutra, em geral pensa-se nos cinzas e marrons. No entanto, do ponto de vista técnico, as cores neutras incluem os amarelos acinzentados, os vermelhos, laranjas e violetas amarronzados, os verdes e azuis cinzentos e outras cores intermediárias que compõem muitos dos matizes com os quais convivemos diariamente.

Para criar essas cores a partir das presentes no disco cromático, basta misturar as três cores primárias, ou qualquer par de cores complementares. Um problema quando se usa este método é que a combinação entre as complementares pode resultar em cores opacas e apagadas. Isto pode ser evitado misturando uma cor com outra próxima da sua complementar.

Ajustando as cores

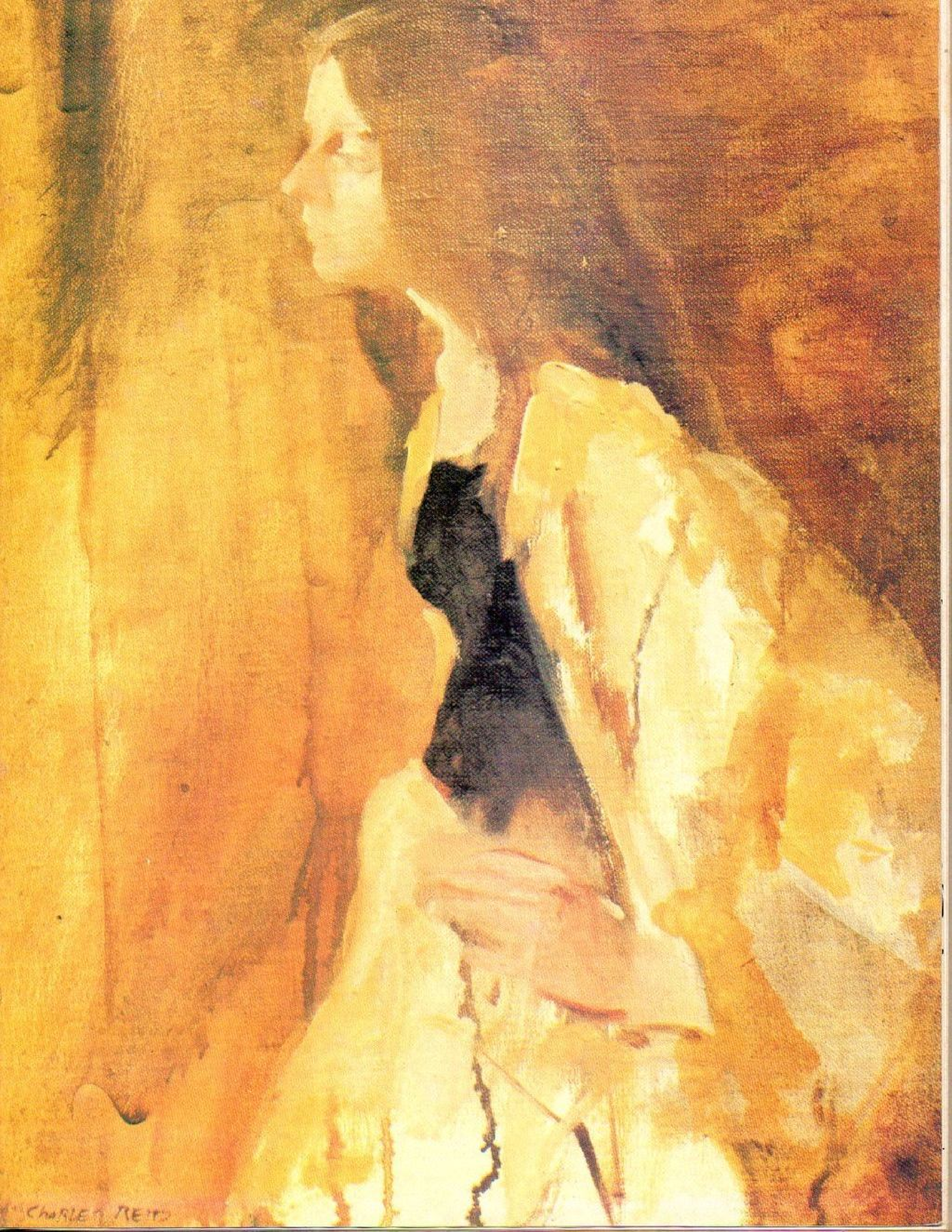
Quando ajustar as cores para chegar a uma proporção que lhe dê a cor ideal, proceda gradualmente e com cuidado. Ao invés de acrescentar um pouco de branco para alterar uma cor clareando-a, experimente adicionar uma cor próxima. Por exemplo: misture carmim-alizarin a vermelho-cádmio, ou vermelho-cádmio a laranja-cádmio, obtendo uma gama de vermelhos.

AS "FERAS" DA COR
Um grupo de artistas franceses do início do século, intitulado *Les Fauves (As Feras)*, costumava pintar grandes áreas de cores primárias, secundárias e terciárias — às vezes lado a lado a uma cor complementar. Na primeira exposição do grupo, os críticos, chocados, apelidaram-nos pejorativamente de "feras". Os pintores Matisse, Vlaminck e Rouault pertenciam ao grupo. Hoje, seus quadros são obras-primas.

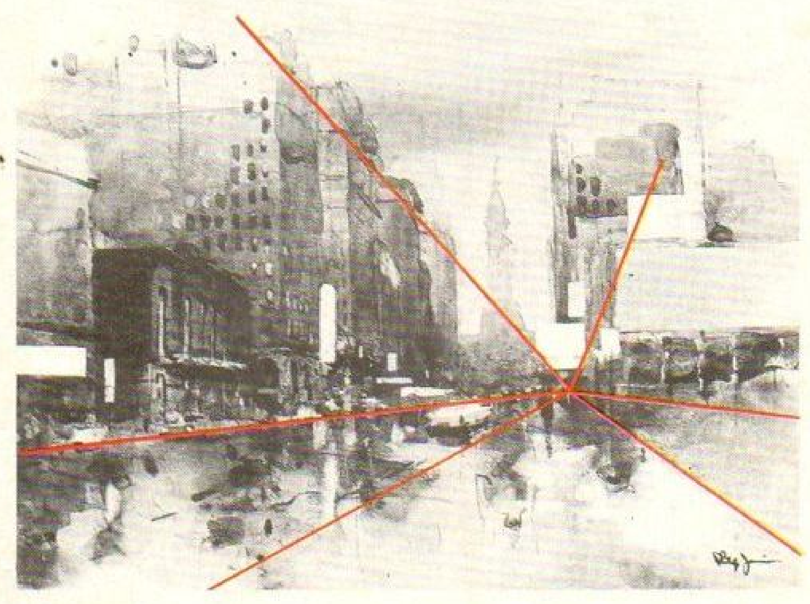


À esquerda: Narcisos e laranja,
Charles Reid,
Aquarela, 61 x 61 cm.
Uma ilustração do uso de cores complementares.

À direita: A rua do rio,
Charles Reid,
Óleo, 41 x 51 cm.
Uma demonstração do uso de cores próximas. No caso, cores neutras, que vão do marrom-médio ao amarelo-ocre.



Domine a perspectiva



Perspectiva é um recurso de expressão que ajuda o artista a criar uma ilusão de profundidade e espaço tridimensional no papel ou tela (que são superfícies planas, bidimensionais). Ela baseia-se em quatro conceitos:

Nível do olho: altura da qual seus olhos observam um objeto.

Horizonte: linha onde o céu e a terra parecem se encontrar e que está ao nível do olho.

Linhas convergentes: descrevem o efeito da perspectiva sobre linhas paralelas, as quais parece que tendem a se unir à medida que se aproximam da linha do horizonte.

Ponto de fuga: ponto imaginário do horizonte, para onde as linhas paralelas parecem convergir quando vistas em perspectiva.

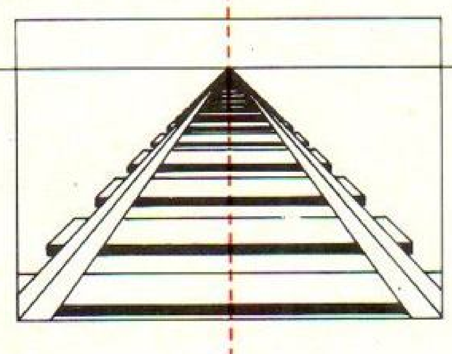
O esboço ao lado mostra as linhas em perspectiva da pintura vista acima.

Horizonte e pontos de fuga

1. A linha do horizonte: se não se puder ver o horizonte numa cena, segure um lápis horizontalmente na altura dos olhos. Imagine uma linha que prolonga ambas as extremidades do lápis. Ela corresponde ao horizonte.

2. Perspectiva com um ponto de fuga: olhando para uma construção de modo a ver uma de suas laterais, sem perder de vista a fachada, os prolongamentos das linhas que delimitam o prédio parecerão se aproximar conforme aumenta a distância. Esta é a perspectiva com um ponto de fuga.

Os trilhos de trem, vistos deste ângulo, parecem convergir num ponto.



3. Perspectiva com dois pontos de fuga: se você estiver de frente para o canto de uma casa, as linhas que delimitam a parte superior e a inferior das duas faces parecerão convergir no horizonte; não, porém, em apenas um ponto, como no caso anterior, mas em dois pontos de fuga.

4. A visão do "olho da minhoca": o horizonte varia em função do nível do olho. Por exemplo, se você estiver de pé e se sentar, o horizonte também baixa. Imagine-se entrando num bueiro — o horizonte continuará a acompanhá-lo. Tudo o que você olhar parecerá estar mais alto do que antes. Os ângulos das linhas convergentes também mudarão. Por outro lado, se você subir numa escada, o horizonte parecerá mais alto. O fato de a linha do horizonte acompanhar os deslocamentos do observador é talvez uma idéia difícil de aceitar. Mas, uma vez habituado a este conceito, você terá maior facilidade em lidar com objetos e também com cenas em perspectiva.

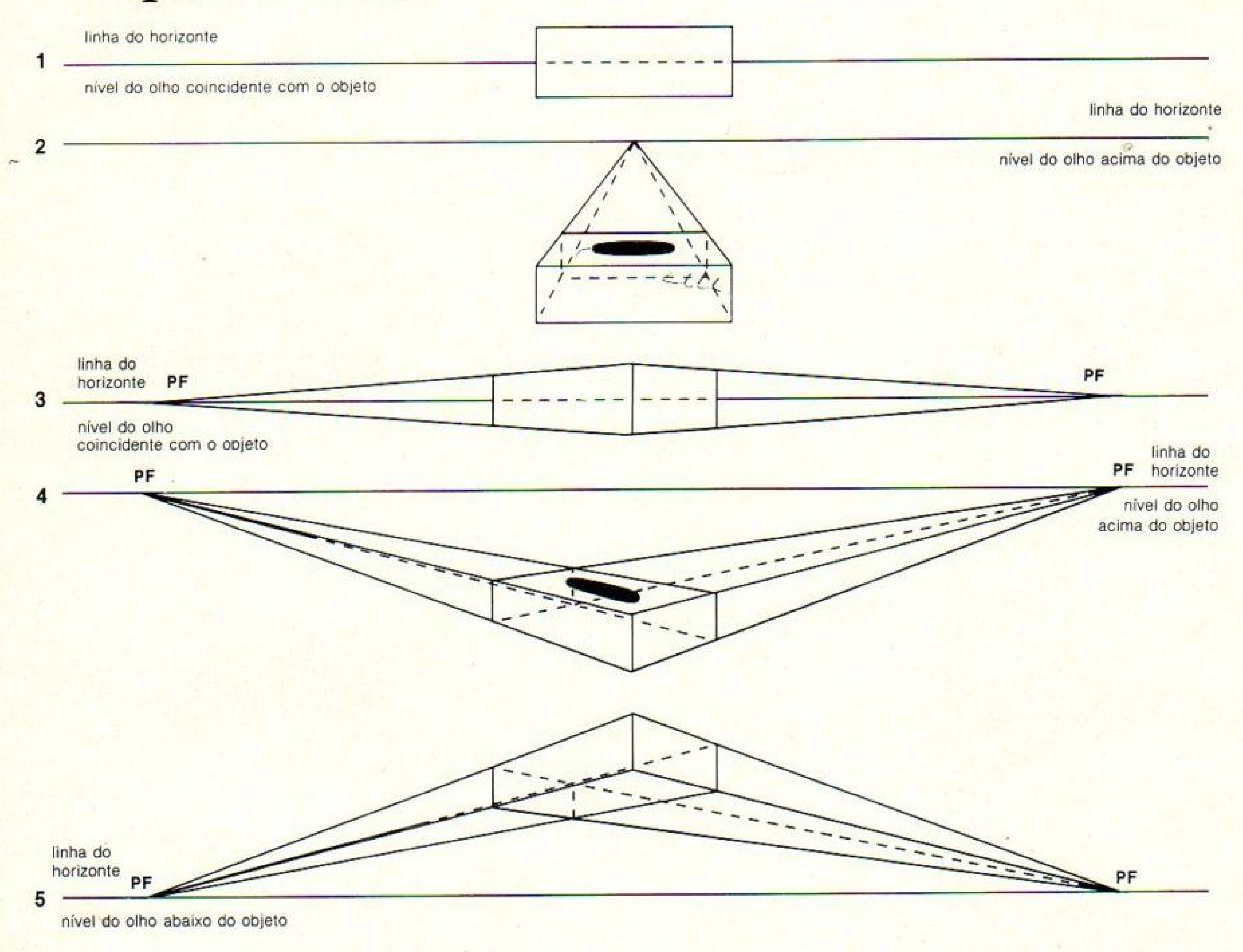
1
linha do horizonte
nível do olho
sem ponto de fuga

2
ponto de fuga único (PF)
linha do horizonte
PF
nível do olho

3
dois pontos de fuga (PF)
linha do horizonte
PF
PF
nível do olho

4
dois pontos de fuga (PF)
PF
linha do horizonte
PF
nível do olho

Perspectiva linear



OLHO DE PÁSSARO

Imagine-se de pé, no alto de uma montanha, olhando a paisagem abaixo. Seus pontos de fuga serão como os mostrados na figura 4 — as linhas dos telhados das casas lá embaixo vão sumir no horizonte. Tente desenhar uma cena desse tipo a partir de sua imaginação.

EXERCÍCIOS DE PERSPECTIVA

Empilhe quatro caixas de tamanhos diferentes. Desenhe primeiro a que estiver mais no alto. Tire-a do lugar e desenhe a segunda caixa, e assim por diante. Note que, quanto mais baixa a caixa, maior a área de sua tampa. Compare a superfície das quatro tampas no final.

Exercícios visuais

Para assimilar melhor o conceito de perspectiva, use como modelo uma caixa de lenços de papel ou qualquer objeto retangular, como um livro, e faça os exercícios a seguir. Quando se sentir mais à vontade, tente desenhar os objetos.

1. Colocando a caixa à sua frente, de modo que só um dos lados fique visível, não haverá problema de perspectiva, por não existir nenhum prolongamento de um ângulo. Tudo o que se vê, no caso, é um retângulo — o objeto não vai parecer tridimensional.

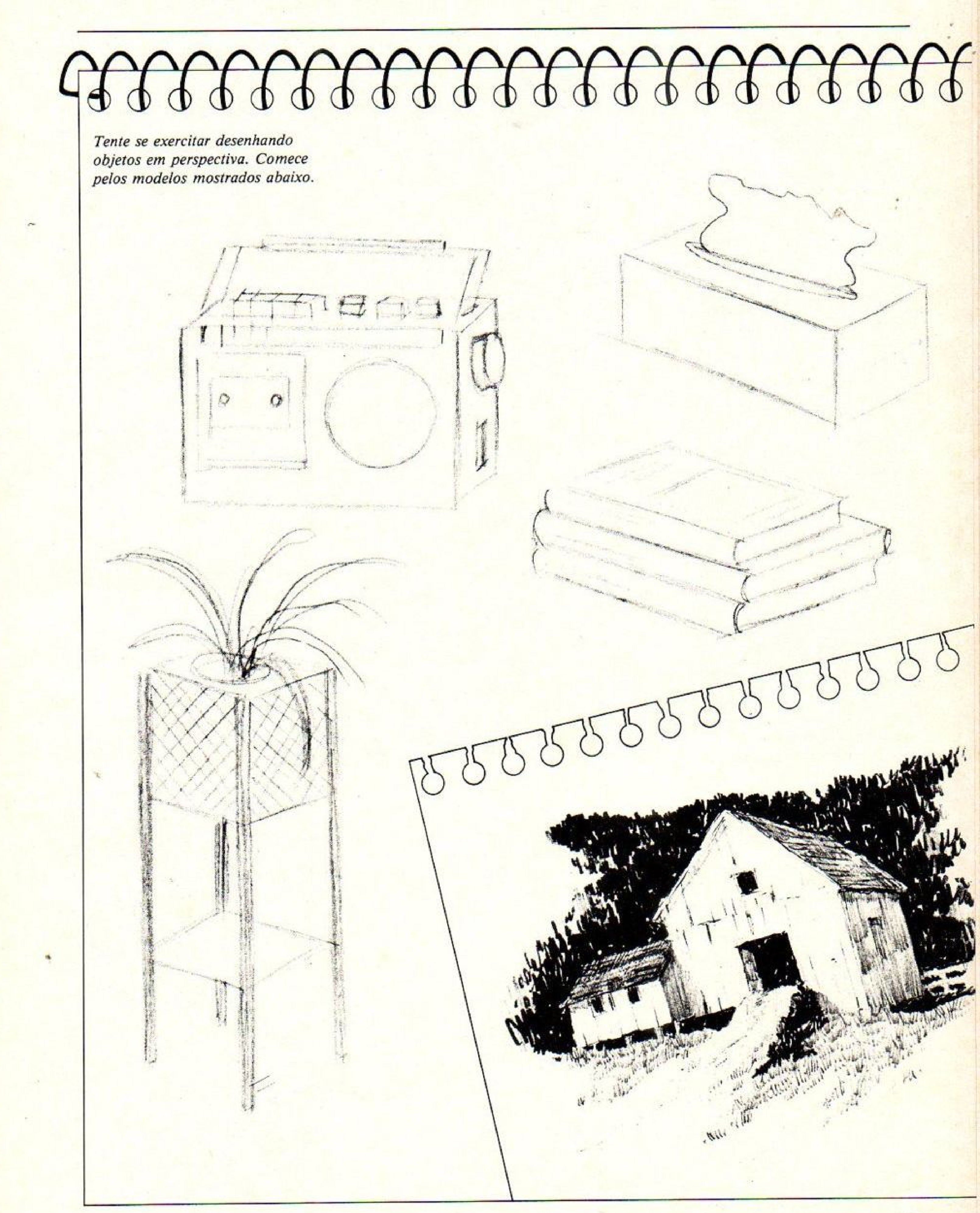
2. Mude ligeiramente de posição, elevando o nível do olho pouco acima do objeto. No momento em que a parte superior torna-se visível, o objeto começa a dar uma sensação de volume, antes ausente. Note que os lados da caixa parecem convergir em direção a um ponto de fuga.

3. Agora, olhe a caixa a partir de um de seus cantos, mantendo dois dos lados em seu campo visual. A linha do horizonte, determinada pelo nível do olho, atravessa a caixa. A partir desta posição, há ainda dois pontos de fuga, estabelecidos pelo prolongamento das linhas que delimitam a caixa em cima e embaixo.

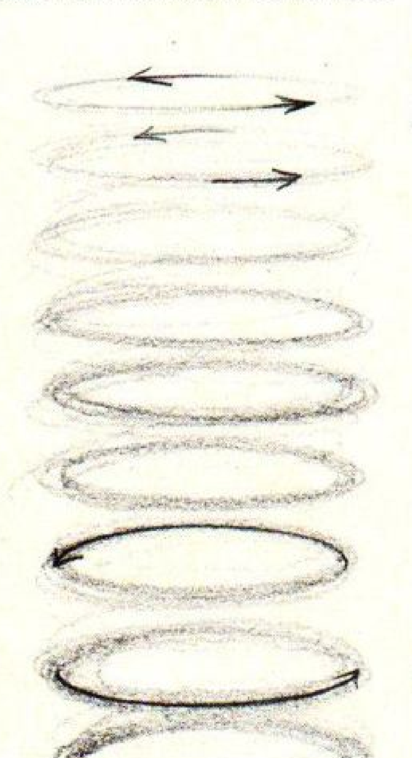
4. Mude ligeiramente de posição, de modo a situar o nível do olho outra vez acima da caixa. A linha do horizonte encontra-se agora acima da caixa e as linhas convergentes dirigem-se para cima, até encontrarem seus pontos de fuga.

5. Quando a caixa está acima do nível do olho, perceba como as linhas convergentes dirigem-se para baixo, até seus pontos de fuga.

Tente se exercitar desenhando objetos em perspectiva. Comece pelos modelos mostrados abaixo.



TREINO DE ELIPSES
Segure o lápis como preferir e, com o pulso firme, descreva movimentos circulares sem tocar o papel, movendo o braço inteiro. Depois, vá baixando delicadamente o lápis até tocar o papel e, então, faça uma série de elipses, achatando gradualmente o movimento circular original, até senti-lo fluir confortavelmente. Ao terminar, desenhe círculos do mesmo modo.



As formas arredondadas

Dominar a técnica do traçado de esferas, cilindros e cones é essencial em desenho e pintura, já que as linhas oferecidas por esses três sólidos geométricos servem de base à realização de quaisquer formas arredondadas. Neste capítulo você vai aprender a traçar formas arredondadas que sugiram objetos reais, tridimensionais.

Ao desenhar cilindros, cones ou esferas, lembre-se de que têm formas em três dimensões. Embora você só possa ver uma face ou parte do sólido, faça de conta que está olhando através dele. Para começar, desenhe o sólido sempre por inteiro, como se fosse transparente.

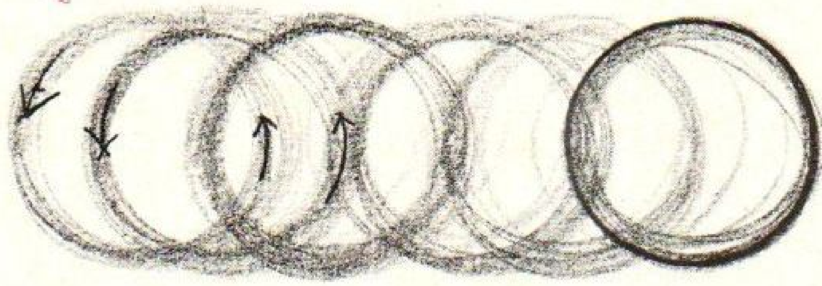
No desenho de qualquer linha curva, resista à tentação de controlar seus movimentos com o pulso ou os dedos. Mesmo que isso pareça perfeitamente natural, nunca permitirá que você consiga reproduzir ou criar a fluidez e a graciosidade de linhas curvas desenhadas com impulsos dados a partir do ombro.

Trabalhe o lápis com leveza, sem pressioná-lo contra o papel, mas, ao contrário, fazendo-o deslizar suavemente. Excesso de pressão gera linhas grosseiras e desajeitadas.

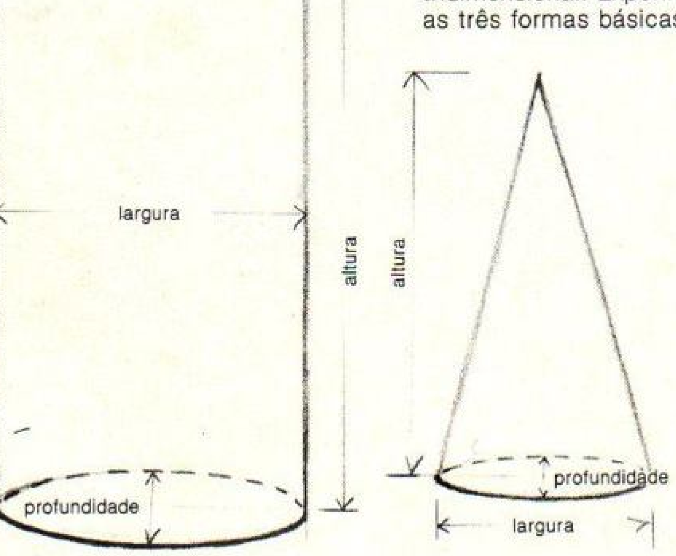
Nível dos olhos e perspectiva

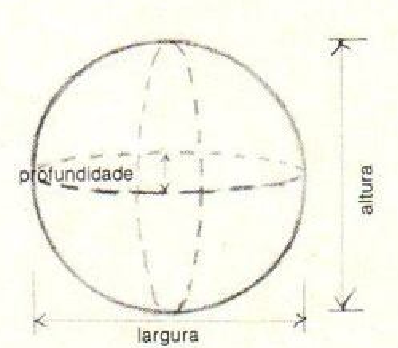
Segure um copo com o braço esticado, ao nível dos olhos. Ele lhe parecerá plano, sem volume; a única impressão de forma arredondada será dada pelo modo como a luz incide na superfície de seus lados.

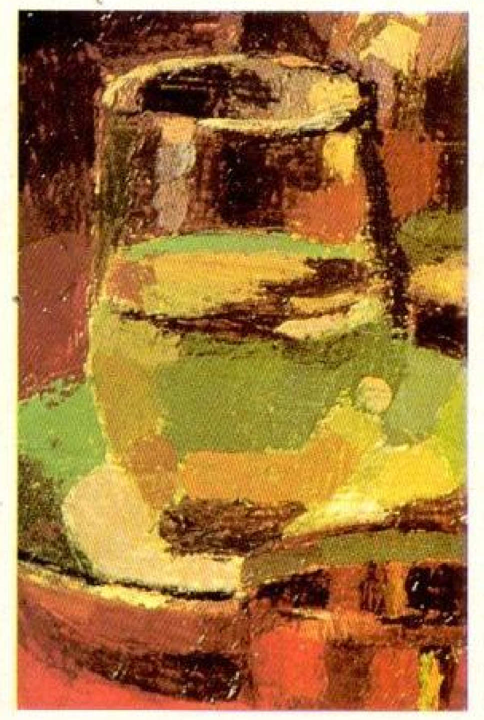
Em seguida abaixe-o um pouco, mantendo o braço esticado, e note como seus extremos, superior e inferior, formam elipses (círculos achatados). Olhe mais de perto e perceberá a elipse de cima mais "estreita" que a de baixo. É o efeito conhecido como perspectiva esférica, importantíssimo para que você consiga dar um



Abaixo: A profundidade, definida pelo diâmetro menor da elipse, é uma importante referência no estudo dos sólidos geométricos, já que, em desenho, é ela que sugere o efeito tridimensional. Experimente desenhar as três formas básicas como estão mostradas aqui, até obter um efeito tridimensional convincente. Tenha sempre em mente esse tipo de efeito quando estiver esboçando um grupo de objetos, para deixar espaço suficiente entre eles e assim obter melhor resultado.







Natureza-morta com borrifador de cobre, *óleo de Frederic Henderschott. À esquerda, detalhe.*

sentido de profundidade e realidade às formas arredondadas.

Vá abaixando mais ainda o copo, sem alterar a distância até seus olhos. Note que as duas elipses vão se tornando então cada vez mais arredondadas, embora a superior continue mais estreita do que a outra. Os extremos superior e inferior do copo só lhe parecerão círculos perfeitos quando você olhar diretamente de cima; de qualquer outro ponto, serão sempre elípticos.

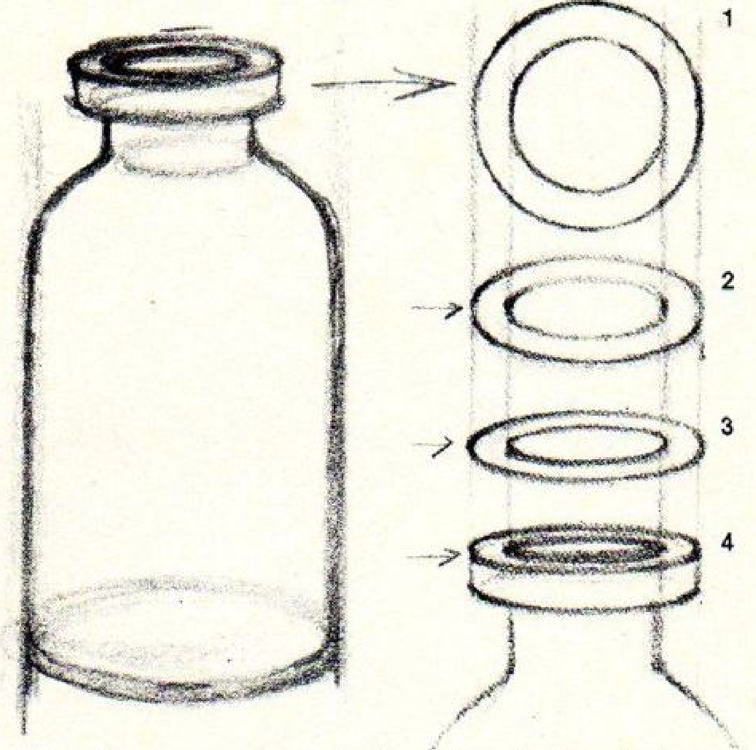
Observe as diversas elipses da página ao lado. Escolha pares com tamanhos diferentes e desenhe cilindros com eles. Verifique como sua opção determina a profundidade e a forma dos cilindros que desenhar.

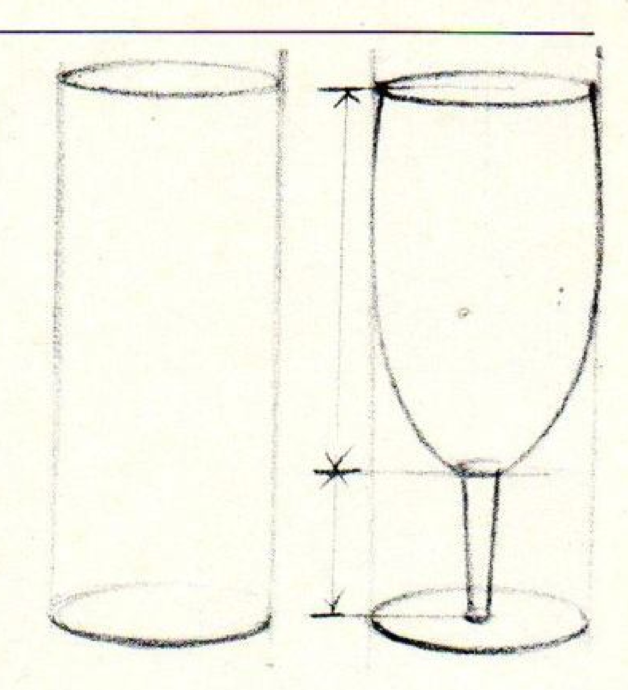
Na pintura a óleo acima você tem um excelente exemplo do uso de formas arredondadas. São diversos objetos do cotidiano, todos feitos a partir de círculos e elipses. Esse quadro mostra que é fácil estudar as elipses de objetos transparentes (como os três copos). Já os opacos escondem algumas de suas elipses.

Ao desenhar objetos como esses, sempre trace primeiro as elipses completas, mesmo que não as possa ver por inteiro; então, apague as partes que devem ficar invisíveis, ou pinte sobre elas. É o melhor modo de assegurar correção às formas dos objetos que você quer reproduzir.

No detalhe à esquerda você pode ver duas elipses completas, a da borda do copo e a da superfície da água. Há ainda várias elipses semi-ocultas, que você descobrirá se olhar atentamente a figura.

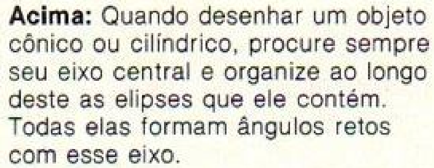
Combine as formas básicas



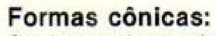


Acima: Lembre que uma elipse ao nível dos olhos é sempre menos profunda do que a outro nível.

Acima: Pegue uma garrafa aberta e olhe-a diretamente de cima. Note que a borda forma um círculo (1). Ao levantar a garrafa até o nível dos olhos, a elipse formada pela borda saliente torna-se cada vez menos profunda (2, 3 e 4). A espessura do topo diminui à medida que você a ergue até o nível dos olhos, mas a espessura lateral não.



Acima: Quando desenhar um objeto cônico ou cilíndrico, procure sempre seu eixo central e organize ao longo deste as elipses que ele contém. Todas elas formam ângulos retos com esse eixo.





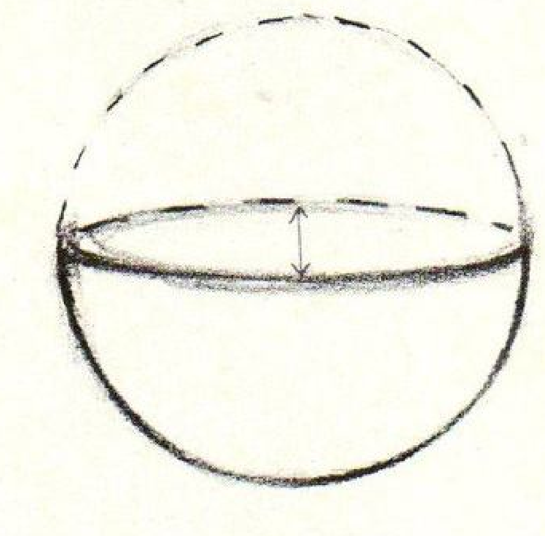
Formas cônicas: Cones evoluem de modo uniforme, de uma base circular até um ponto. Desenhe primeiro essa forma básica. Depois, acrescente os detalhes desejados.

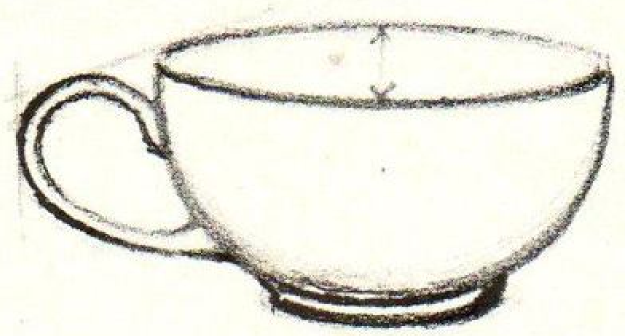
Acima: Em regra, a forma cônica é, de fato, parte de um cone acrescida de certos detalhes. Este bule é um cone parcial. A base e o bordo têm forma elíptica.

Esferas parciais

Formas esféricas parciais estão presentes em inúmeros objetos do cotidiano, tais como xícaras, jarros, lâmpadas elétricas, tigelas e tantos outros. Ao desenhar figuras desse tipo, inicialmente trace a esfera completa; depois, elimine a parte não desejada. Ao suprimi-la, você obterá uma elipse e terá também o sentido exato de profundidade do objeto.

Ao desenhar formas arredondadas, a mais importante regra é nunca desprezar as partes não visíveis do objeto. Se você estiver consciente da existência dessas partes e, portanto, levá-las em conta na realização do desenho, conseguirá transmitir à figura a impressão de profundidade, sem a qual o resultado apenas sugeriria um esquema do objeto, e não o próprio objeto com toda a sua riqueza tridimensional.





Ao lado: Para desenhar uma xícara, comece com uma esfera, definindo em seguida a altura da borda, para obter o eixo da elipse. Desenhe então a asa e a base, que também são elípticas.

Identifique as formas

Um dos aspectos mais interessantes do desenho é a possibilidade de representar objetos complexos a partir de formas básicas como o cone, o cilindro, a esfera e o cubo. De fato, quase todos os objetos podem ser corretamente desenhados se, ao iniciar o trabalho, você tiver percebido neles essas formas básicas.

Após identificar as formas básicas que compõem o objeto, trace-as rapidamente. Em seguida, complete os contornos, dando à figura a verdadeira forma do motivo original.

Acima: Duas formas básicas compõem o corpo da jarra: a esfera do corpo e dois cilindros (pescoço e base). Primeiro identifique essas formas. Depois, desenhe-as e, em seguida, acrescente os detalhes.

Como combinar formas

Após treinar os olhos para ver os três sólidos que geram outras formas arredondadas, você já poderá começar a combiná-los para reproduzir objetos comuns. A jarra à esquerda, por exemplo, baseia-se em uma esfera e dois cilindros. Experimente decompor do mesmo modo outros objetos à sua volta, e então desenhe-os.

Linhas de eixo

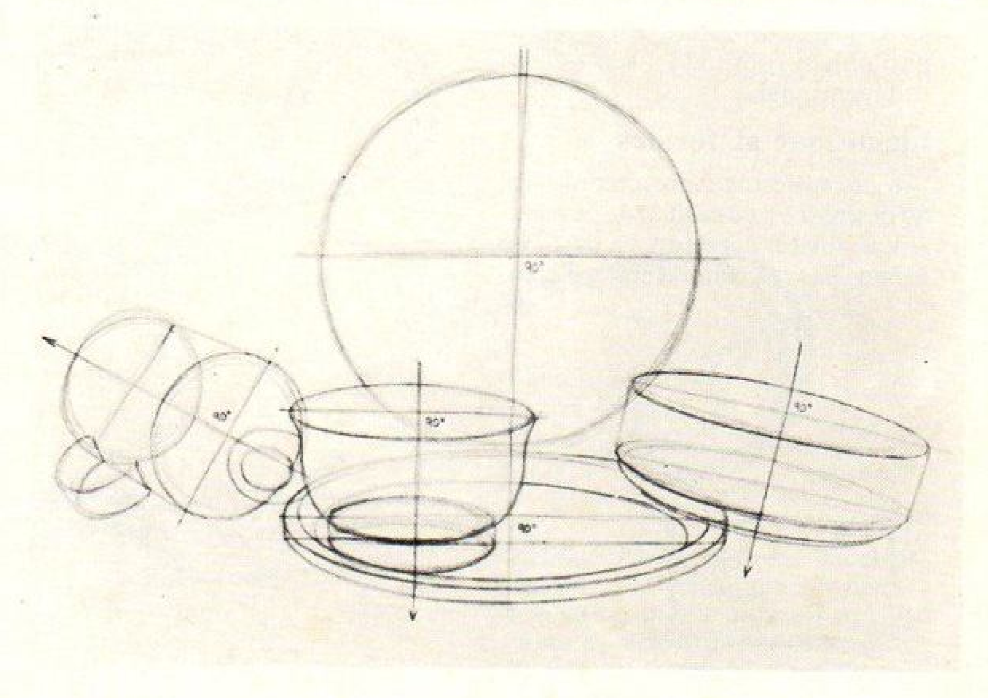


A fotografia à direita mostra uma despretensiosa natureza-morta, reunindo uma tigela, dois pratos, uma caneca e uma xícara. Todos esses objetos são parte de um cilindro ou de uma esfera, e, para deixar a composição mais interessante, dois dos objetos foram colocados inclinados.

Embaixo da fotografia temos um esboço simples, porém preciso, da mesma cena, onde os objetos estão representados por círculos, elipses e linhas retas. Note que cada círculo e elipse apresenta duas linhas extras, que não fazem parte do contorno das peças. A linha que atravessa a largura dos círculos e das elipses chama-se "eixo de largura"; e a que forma um ângulo reto com ela é o "eixo de altura".

Esboce primeiro essas duas linhas, lembrando que elas devem sempre formar ângulo reto entre si. A seguir, trace os diversos círculos e elipses.

Cada quarto de qualquer dos círculos ou elipses deve ser simétrico ao adjacente, e isso servirá como guia para ajudá-lo no desenho.

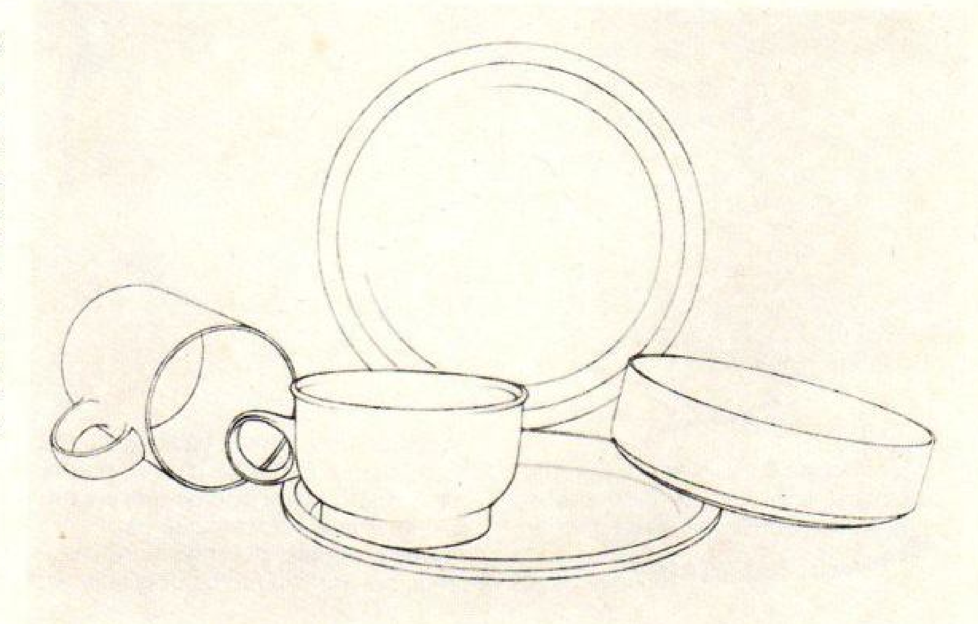


As linhas dos eixos facilitam também o traçado das elipses da borda e do fundo de um mesmo objeto; nesse caso, há apenas um eixo de altura e os dois eixos de largura devem formar ângulo reto com ele. Mesmo que as elipses da borda e do fundo difiram ligeiramente na profundidade, ainda assim têm de ser paralelas.

Os pratos e a xícara têm o eixo de largura paralelo à base do desenho; mas os eixos da caneca e da tigela estão inclinados.

Como definir as linhas de eixo

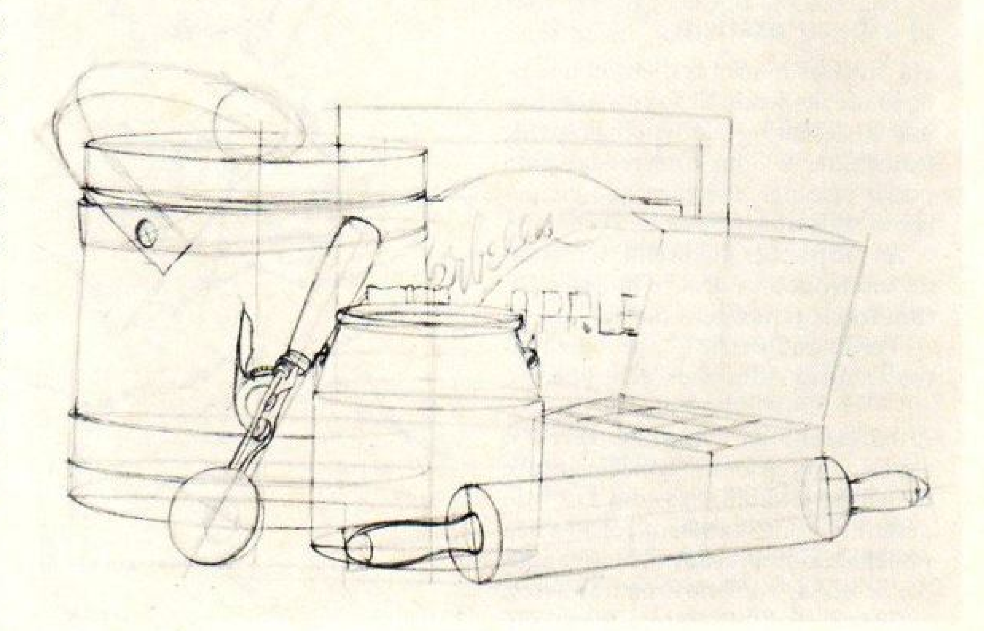
Digamos que você esteja desenhando uma lata. Uma técnica para determinar as linhas de eixo é de segurar um lápis com o braço esticado e alinhá-lo paralelamente à largura da elipse. Isso lhe permite avaliar melhor o ângulo de inclinação do eixo de largura antes de desenhá-lo. Para desenhar o eixo de altura, basta traçar a segunda linha em ângulo reto com a primeira. Depois de traçar as formas básicas, apague os eixos e desenhe os detalhes (à direita).



Objetos de cozinha

Nesta atraente natureza-morta, o artista Robert Zappalorti emprega as formas básicas — cilindro, cone, esfera, paralelepípedo — para construir os diversos objetos que ele reuniu para compor a cena.

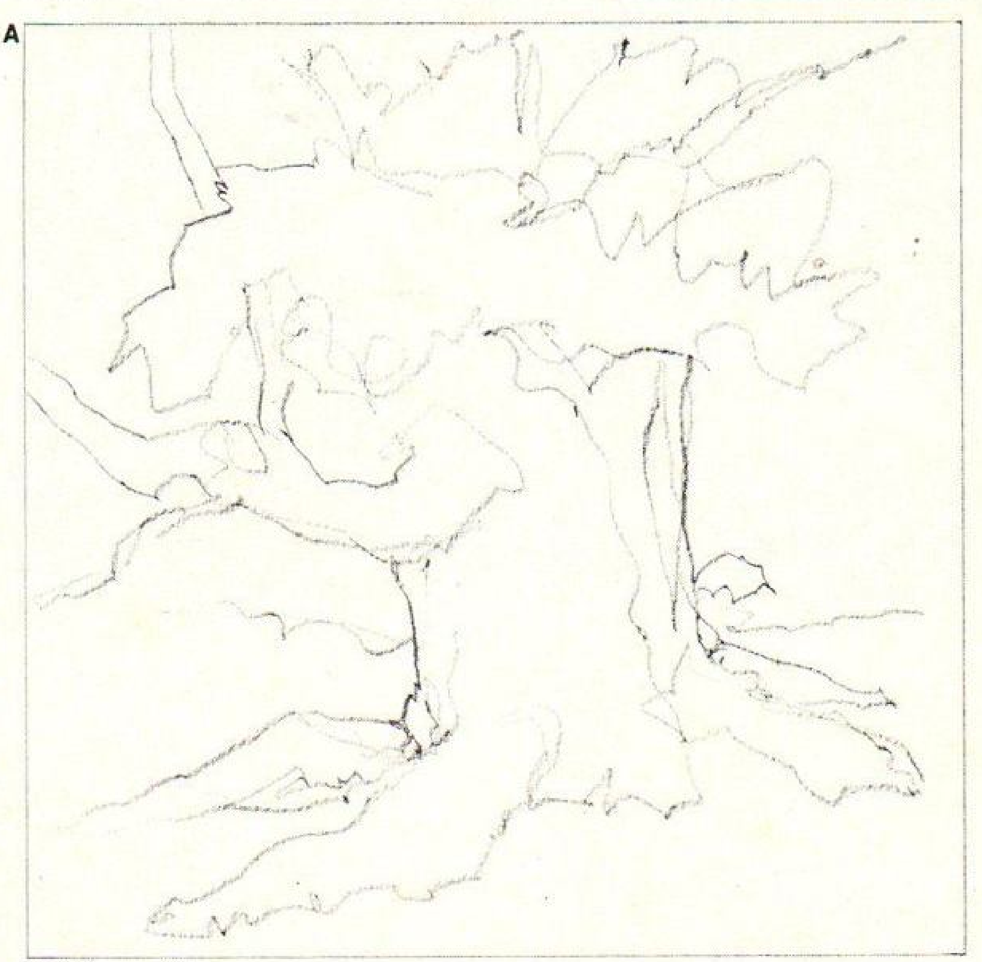
A caixa de papelão foi desenhada a partir da forma básica do paralelepípedo; o ovo e a colher de sorvete foram construídos a partir de esferas; o rolo para massa, de um cilindro; o pote, de um cone e um cilindro; e a sorveteira com tampa, de um cilindro. Até a alça da sorveteira faz parte de um cilindro. Note ainda como os lados do rolo para massa seguem as regras de perspectiva tratadas no capítulo anterior desta seção.



Um bom exercício

Como treinamento, procure reunir cinco ou seis objetos domésticos que contenham uma mistura de formas básicas e desenhe-os, usando os métodos de construção apresentados neste capítulo.

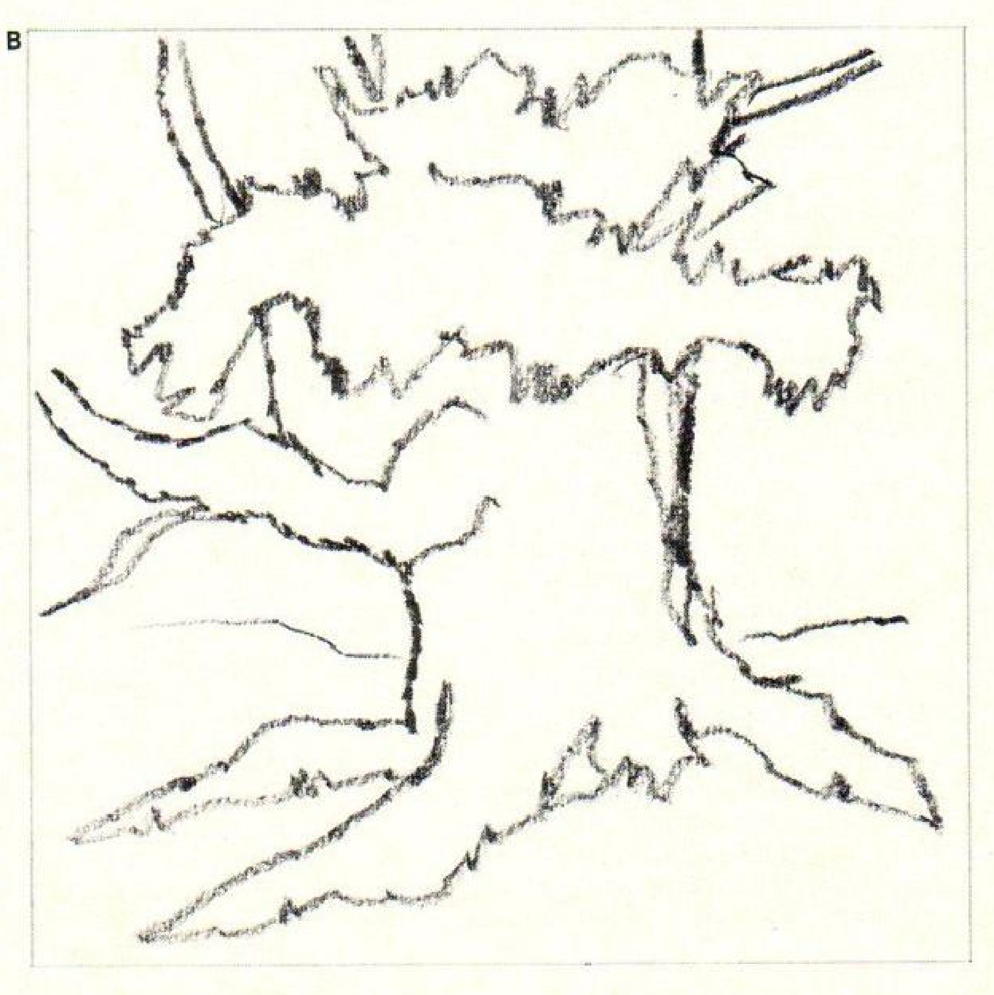
Esboços a mão livre



O esboço a mão livre é o meio mais útil para registrar o que você vê à sua frente. A fotografia, sem dúvida, é um meio bem mais preciso e certamente mostrará muitos detalhes, mas não pode comparar-se a um esboço quando se trata de registrar *o que você vê*, ao invés dos detalhes daquilo que *está* efetivamente à sua frente.

Todos os artistas têm por hábito usar um caderno ou bloco de anotações, para registrar idéias, impressões e imagens de um determinado momento e poderem reproduzi-las mais tarde, preservando ao máximo o frescor e o vigor do original.

Para fazer um bom esboço, você deve compor seu desenho quase instintivamente — sem perder tempo com a elaboração de medidas. Com o que você aprendeu sobre proporção e perspectiva em capítulos anteriores, seus olhos e mãos devem estar prontos para seguir as regras básicas de desenho. Este capítulo ensina você a soltar-se — você desenha o que *sente* que é o certo, usando alguns pequenos truques para pôr tudo em seu devido lugar.



O esboço prático

Há diversas maneiras de fazer um esboço, dependendo da atmosfera, forma e detalhes que você pretende transmitir. É bom conhecê-las para poder escolher a técnica que lhe parecer mais apropriada.

As ilustrações da direita, mostrando um tronco de árvore nodoso, foram todas feitas pelo mesmo artista — Ferdinand Petrie —, usando quatro técnicas diferentes de esboço.

A - Desenho de contorno. Este é o clássico exercício de ''aquecimento'': ele não só o familiariza com a arte do desenho, como também reforça seu poder de observação, incentivando-o a desenhar com movimentos livres.

Comece por estudar com cuidado as formas principais que constituem seu motivo. Deixe seu olho vagar lentamente por elas, demorando deliberadamente, para poder captar as linhas gerais do desenho.



C

Agora pegue um lápis bem apontado e deixe-o percorrer o papel da mesma forma que seu olho percorre o motivo. Desenhe com linhas suaves, errantes. Procure não olhar muito para o papel e mantenha os olhos no motivo, deixando o lápis "sentir" o caminho que percorre sobre o papel, assim como seu olho "sente" seu caminho através das formas.

Acima de tudo, esqueça os detalhes e desenhe apenas as formas grandes, com a maior simplicidade possível.

B - "Desenho cego". Tente fazer outro desenho de contorno, desta vez usando um lápis macio, com a ponta gasta, rombuda. Deixe seu olho vagar ainda mais lentamente em torno das formas do motivo, e vá registrando, sem olhar para o papel, tudo o que está vendo.

Não se preocupe se o "desenho cego" parecer desajeitado em comparação com o desenho de contorno: um desenho não precisa ser elegante para ser belo, e linhas grossas podem ser fortes, expressivas e capturar as formas básicas de maneira admirável.



D

C - Desenho de rabiscos. Este é outro exercício de aquecimento, embora seja radicalmente diferente dos dois anteriores. Deixe seu olho percorrer o objeto de maneira mais casual, enquanto sua mão rabisca em círculos o papel. Mantenha o lápis em movimento: levando-o para cima e para baixo, para frente e para trás, em ziguezague e em círculos.

Não se preocupe em traçar contornos precisos, mas sim em captar a forma global com linhas rápidas.

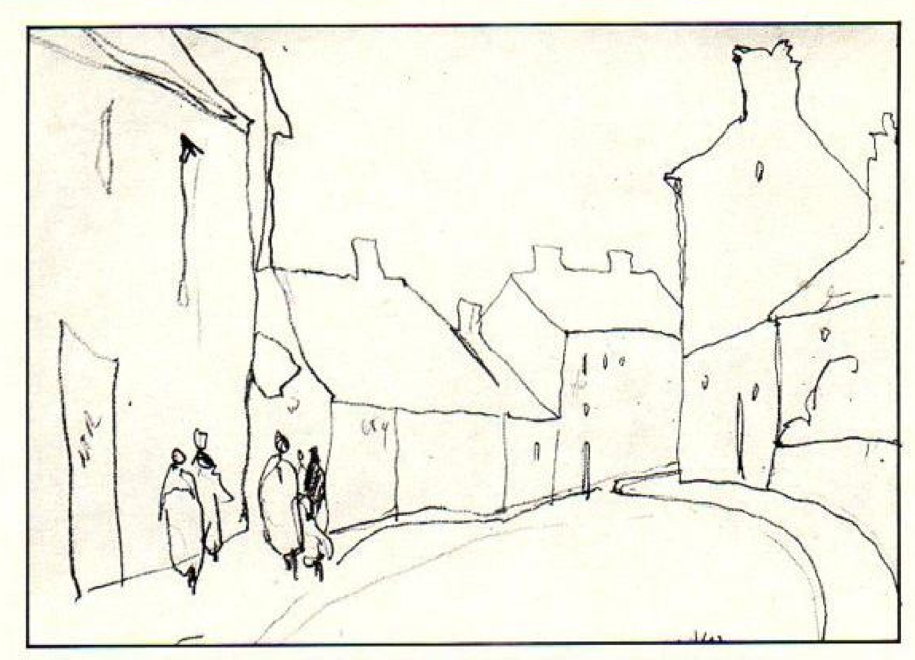
D - Desenho gestual. Mesmo quando se referem a motivos imóveis, os artistas costumam falar sobre o movimento de suas formas. O que eles querem dizer é que a forma transmite uma sensação de mobilidade, compelindo-nos a olhar em determinada direção. É isso que o desenho gestual tenta captar.

Passe os olhos rapidamente pelo motivo todo, enquanto o lápis desliza sobre o papel como um patinador, imitando os movimentos amplos de seus olhos. Trace uma linha rítmica atrás da outra, audaciosa e espontaneamente. Embora a forma e os contornos possam ser vagos, você verá que seu esboço tem um aspecto de vitalidade que os outros não têm.

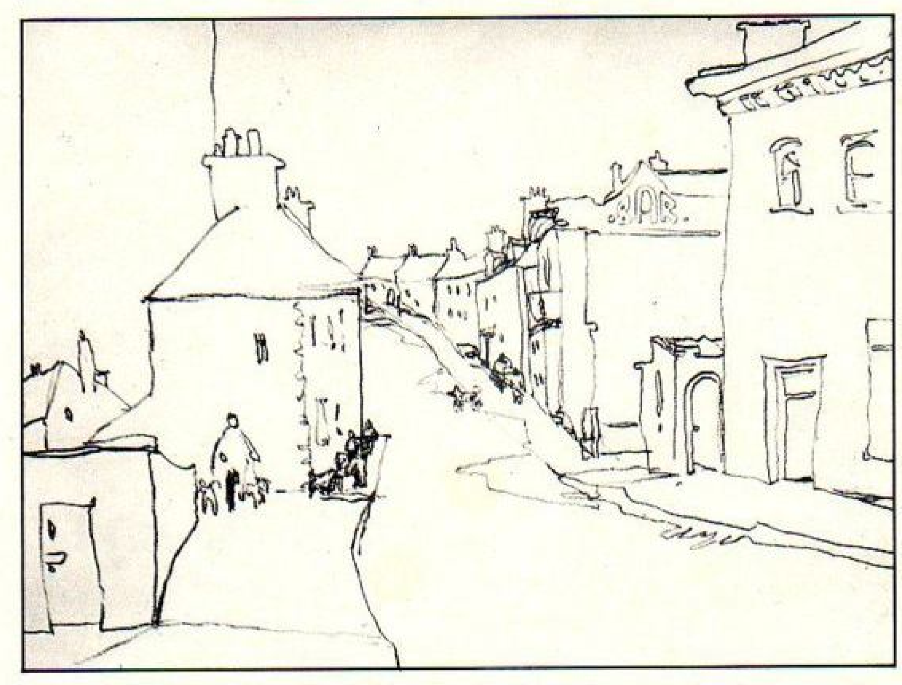
EXAMINE O MOTIVO
Quando você encontrar um motivo que o estimule a fazer um desenho, examine-o de todos os lados possíveis até achar um ângulo que você goste mais. Muitas pessoas cometem o erro fatal de desenhar logo o que elas viram primeiro, para depois descobrirem que aquilo que sua imaginação captou a princípio acaba sendo desinteressante quando colocado no papel.

☆ O SEGREDO É A VARIEDADE
Embora os objetos no seu desenho devam estar proporcionais entre si (ver ao lado), isso não significa que tudo tem de ser do mesmo tamanho. O segredo para um desenho realmente interessante é a variedade — uma mistura de grande e pequeno, largo e estreito, alto e baixo. Nos esboços ao lado, observe como o artista teve a habilidade de compor as cenas de modo a incluir casas de diferentes tamanhos, criando com isso um interesse a mais na parte do quadro em que os prédios encontram o céu.

FOCALIZE
Quando você olha para um motivo, seus olhos são levados naturalmente para um determinado ponto: realce-o no seu quadro. Voltando aos desenhos da direita, os olhos do artista foram atraídos pelas extremidades da rua. Veja como isso foi enfatizado pelo uso inteligente da perspectiva combinado com as curvas das ruas, para insinuar algo que poderíamos encontrar "logo depois da esquina".



Esboço de 5 minutos: Aqui o artista David Millard preocupou-se principalmente com linhas e formas. Tendo começado pela rua, ele desenvolveu uma linha variada de prédios que deixa o céu com uma forma mais interessante também. As figuras humanas constituem um ponto focal a mais: esboce-as e veja a diferença que resulta.



Esboço de 15 minutos: Este desenho tem também uma boa área de céu, mas o conjunto de detalhes coloca ênfase no chão. O artista começou pelas duas casas principais (da direita e da esquerda), e então desenvolveu a subida da ladeira, da forma como seu olho era guiado; o efeito é reforçado pelas figuras humanas e pelos detalhes nas calçadas.

O respeito às proporções

Um dos maiores problemas que encontramos ao fazer um esboço a mão livre é o de como relacionar o tamanho de uma parte do motivo às outras partes, de modo que elas todas sejam proporcionais.

Para tanto, os artistas escolhem uma dimensão qualquer no motivo — no exemplo da casa (abaixo), você poderia escolher a altura da porta —, e usam essa dimensão como medida-padrão para estabelecer as proporções de todos os outros objetos no quadro.

Tendo escolhido a dimensão que será usada como medida-padrão, pegue um lápis e estique o braço à sua frente, na direção do objeto em questão. Então, olhando "através" do lápis, use o polegar para marcar no lápis a medida aparente (ao lado).

Mantendo a marcação com o polegar, leve o lápis até o caderno ou bloco de anotações e use a outra mão para marcar a distância entre a ponta do lápis e o seu dedo. Esta passará a ser a sua medida-padrão.

Para medir os tamanhos e as distâncias relativas dos outros objetos no esboço, use o mesmo método — lápis e polegar — e compare as medidas encontradas com a padrão, para saber qual sua altura, largura ou comprimento em relação a ela.

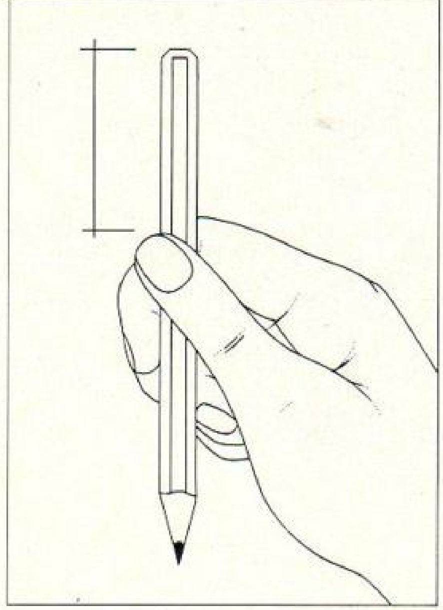
No exemplo da casa, a largura da janela é a metade da medida, a altura da parede é o dobro, e assim por diante. Mas isso não significa que você deva traçar a porta exatamente do mesmo tamanho que a medida-padrão. Simplesmente certifique-se de que, qualquer que seja a altura que você escolher, a medida da janela terá de ser a metade dela e a altura da parede, o dobro, e assim por diante.

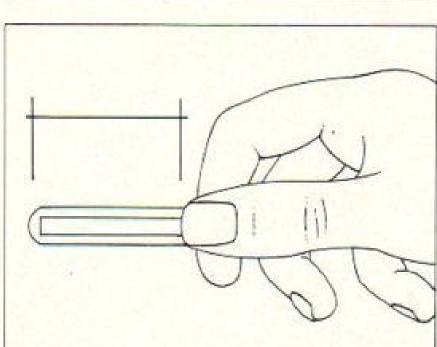
O processo pode parecer complicado, mas não é. Com prática, você estabelecerá em segundos as proporções de qualquer parte do seu motivo. Mas para que as proporções sejam coerentes, lembre-se do seguinte:

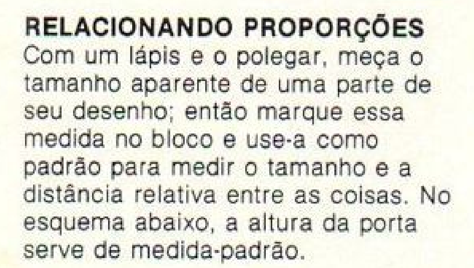
☐ Fique na mesma posição, mantendo o mesmo ângulo de visão.

☐ Mantenha o lápis sempre à mesma distância do corpo.

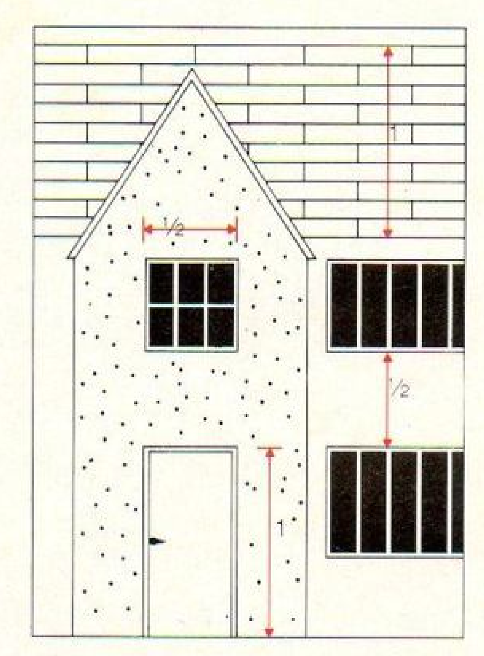
☐ Use todo o tempo sempre a mesma medida-padrão.

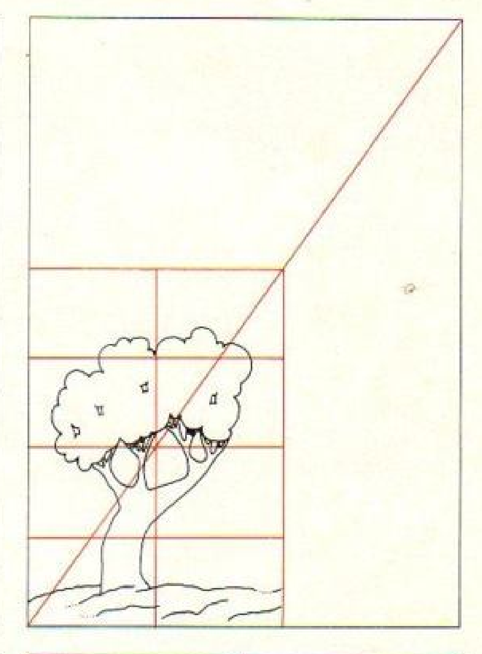


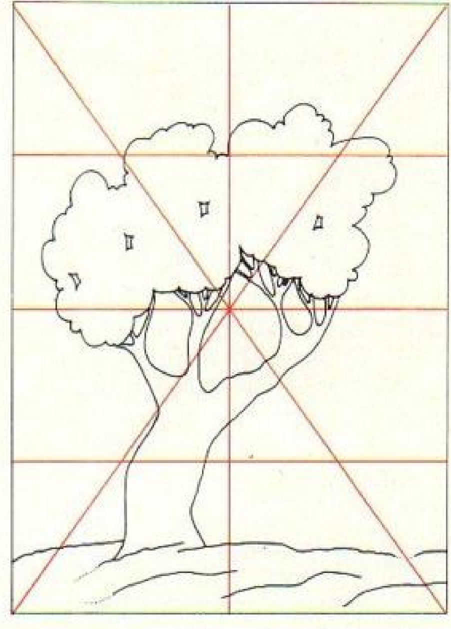




RELACIONANDO PROPORÇÕES
Com um lápis e o polegar, meça o tamanho aparente de uma parte de seu desenho; então marque essa medida no bloco e use-a como padrão para medir o tamanho e a distância relativa entre as coisas. No esquema abaixo, a altura da porta serve de medida-padrão.







AMPLIANDO EM ESCALA
Use a técnica acima descrita para ampliar "em escala" um esboço sintético — que pode servir de base para um quadro a óleo. Primeiro, pregue o pequeno esboço sobre a folha de papel maior, no canto esquerdo inferior. Então, usando régua e lápis, trace diagonais sobre o esboço, prolongando uma delas sobre a folha maior. Trace linhas dividindo o esboço ao meio no sentido vertical e em quatro partes no sentido horizontal. Agora remova-o e trace exatamente as mesmas linhas na folha maior. As linhas traçadas vão servir como pontos de referência, permitindo desse modo que você copie o esboço numa escala bem maior, simplesmente mostrando o contorno do desenho "zona por zona".

A força dos tons

Tom é uma medida de claro e escuro. Enquanto os outros dois componentes da cor — matiz e intensidade — referem-se à natureza da luz refletida pelo objeto, o tom define quanto dessa luz chega realmente a nossos olhos. Para se obterem bons desenhos ou pinturas é essencial saber como essa quantidade de luz varia de um objeto colorido para outro.

Numa fotografia em preto e branco não há cores — apenas tons, que vão do branco, passando por diferentes intensidades de cinza, até o preto. Apesar disso, tudo aparece com clareza, pois os tons retratam com precisão a quantidade de luz refletida por cada objeto na fotografia.

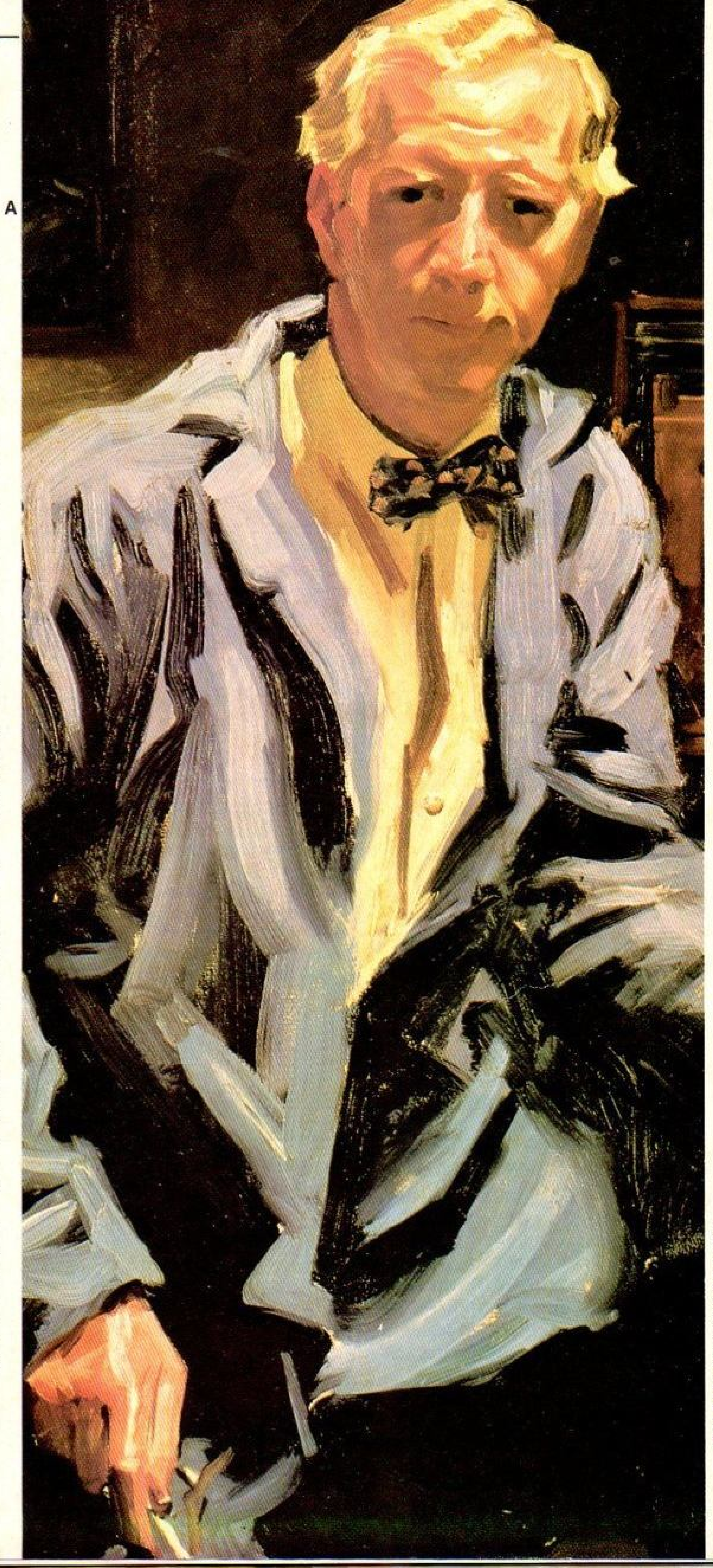
Agora imagine como seria pintar usando um conjunto de cores que tivessem todas o mesmo tom. Por mais reais que essas cores fossem, a cena perderia toda a luminosidade, a ponto de tornar-se irreconhecível — como se fosse uma colcha de retalhos coloridos. É nisso que reside a importância do tom para distinguirmos os objetos e para definirmos de que modo eles se relacionam uns aos outros.

Na realidade, embora cada cor tenha sua tonalidade própria, esta pode ficar mais clara ou mais escura, dependendo da quantidade de luz que incida sobre ela. Assim, um prédio de tijolos observado sob intensa luz do sol pode parecer mais claro do que um de mármore branco na sombra.

Por tudo isso, é impossível a criação de "fórmulas" para os tons. O ideal seria que você fosse capaz de "desligar" a parte do cérebro que identifica as cores, de forma que "visualizasse mentalmente" os objetos, registrando apenas os tons, como um filme em preto e branco.

Embora haja um número quase infinito de tons entre o preto e o branco, a olho nu só é possível distinguir, sem grande esforço, de seis a nove. Na prática, você nem precisa de tantos, pois é possível produzir um desenho ou uma pintura perfeitamente

A



Retrato de Paul P. Juley *(detalhe), de S. E. Dickinson, 1950, óleo sobre tela, 117 x 102 cm.*

National Museum of American Art.

nítidos usando apenas três tons, embora muitos artistas julguem que seis ou sete permitem maior flexibilidade.

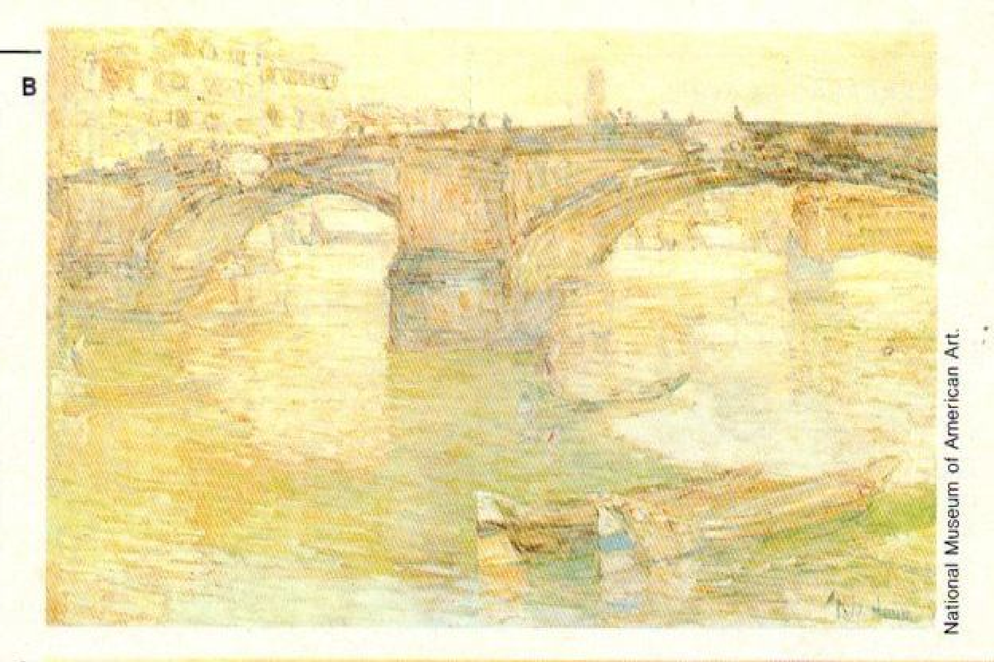
A escolha de tons determina notavelmente a atmosfera da pintura. Examine as destas páginas e compare-as com os esquemas abaixo, que mostram os tons empregados.

Na pintura A existem apenas três tons: claro, para realçar cabelo, rosto e roupas; médio, para cabeça, mãos e guarda-pó; escuro, para sombras e fundo. O efeito é dramático.

A pintura B, por sua vez, contém vários tons claros e nenhum escuro. O artista optou por esmaecer os tons que via, e por diminuir-lhes a vibração, para reproduzir o efeito resplandecente do sol da manhã.

A imponente grandeza da paisagem C resulta do uso de uma quantidade maior de tons e do contraste dos tons escuros do primeiro plano com os mais claros do fundo, o que dá a impressão de distância.

B

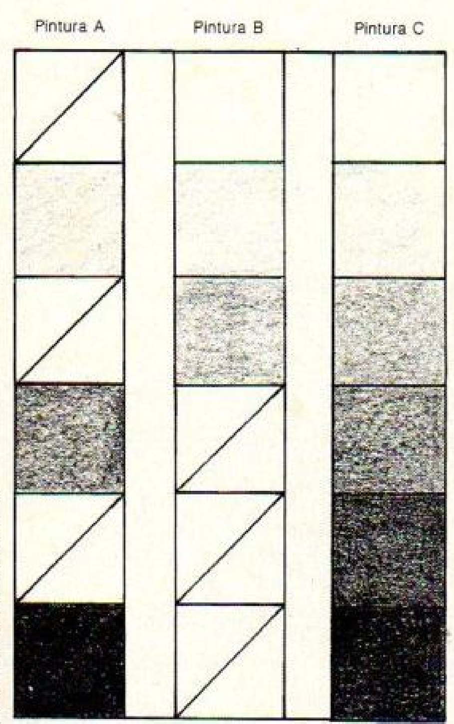


National Museum of American Art.

C

Acima: Ponte Santa Trinità, *de Childe Hassam, 1897, óleo sobre tela, 57 x 85 cm.*

À direita: A Sierra Nevada na Califórnia *(detalhe), de Albert Bierstadt, 1868, óleo sobre tela, 183 x 305 cm.*



National Museum of American Art.

Acima: O esquema mostra os vários tons usados em cada pintura.

PERCEPÇÃO DE TONS
Na próxima vez que examinar um objeto, aperte os olhos e olhe novamente — isso ajuda a "filtrar" diferenças de cor, permitindo-lhe enxergar as variações de tons.

Simplificação tonal

A arte de transferir para o papel ou a tela as variações tonais que vemos reside na eliminação de tons próximos. Isso será relativamente fácil se você usar como modelo uma fotografia em preto e branco, mas muito di-





Muitas cores, menos tons Compare o quadro à esquerda, de Jarvis Wilcox, com o desenho do mesmo objeto, acima. Suas cores, que são muito diferentes, mostram ter o mesmo tom.

fácil se o modelo for colorido, como a caneca da página ao lado.

Aqui há cinco cores distintas, mas se você olhar para o desenho em preto e branco, à esquerda, conseguirá observar apenas quatro tons — o lado externo da caneca e a sombra do lado interno têm matizes e intensidades diferentes, mas possuem o mesmo tom. Como treino, faça essas distinções entre objetos simples, semelhantes ao do exemplo, se possível usando fotografias em preto e branco para verificar se suas conclusões estão exatas.

O trabalho feito com poucos tons não significa necessariamente que sua pintura vá ter a mesma aparência sintética da caneca à esquerda. O desenho acima, de Harry Borgman, baseado na foto que aparece à direita, tem uma variedade de tons próximos, embora o efeito seja mais vivo, pois o artista enfatizou os limites das diferentes áreas tonais.



Uma análise cuidadosa da fotografia em preto e branco acima permitiu ao artista isolar cinco tons para o desenho a lápis mostrado no alto — preto, três tons médios de cinza e o branco do papel sobre o qual a obra foi produzida. Tente tapar o desenho e selecionar seus próprios tons da fotografia. Então, simplifique mais ainda os tons, faça um esboço e compare seu desenho com o outro.



Cortesia Midtown Galleries, Nova Iorque

O fascínio do mar

Sempre uma fonte de fascinação para as pessoas, o mar pode causar impressões conflitantes, de calma ou de temor. Pode ter um efeito hipnótico ou inspirar admiração diante de sua grandeza.

Do ponto de vista da arte, o mar é também matriz inesgotável de temas para pintar. E algumas obras menos convencionais são devidas a artistas que seguem sua intuição, ousando novas técnicas.

É o caso desta pintura acrílica em madeira, de Edward Betts. Interessante notar como o pintor foge das representações comuns do tema: ondas, espuma e os "dégradés" das diferentes tonalidades da água até o horizonte.

Aliás, é justamente a ausência da linha do horizonte, delimitando céu e mar, que propicia uma grande abstração. Nota-se que o assunto ocupa toda a dimensão do quadro. Assim, não é possível localizar referências externas ao tema nem situar o ponto exterior de onde o artista o vê. Tudo se resume numa visão íntima e próxima, intencionalmente longe de qualquer realismo.

Uma forte sugestão de movimento é gerada pela sobreposição de áreas abrangentes e de diversas tonalidades e qualidades de cor — por exemplo, no uso dos azuis transparentes e opacos. A tinta escorrida e os respingos deixam vislumbrar a intervenção ativa do pintor, que parece ter inclinado a superfície do trabalho, permitindo às diferentes camadas de tinta escorrer ao acaso, interpenetrando-se. Claro que para isso o artista precisa ter habilidade e alguma dose de experiência nesse tipo de técnica, a fim de que não ocorram efeitos indesejáveis e completamente aleatórios.

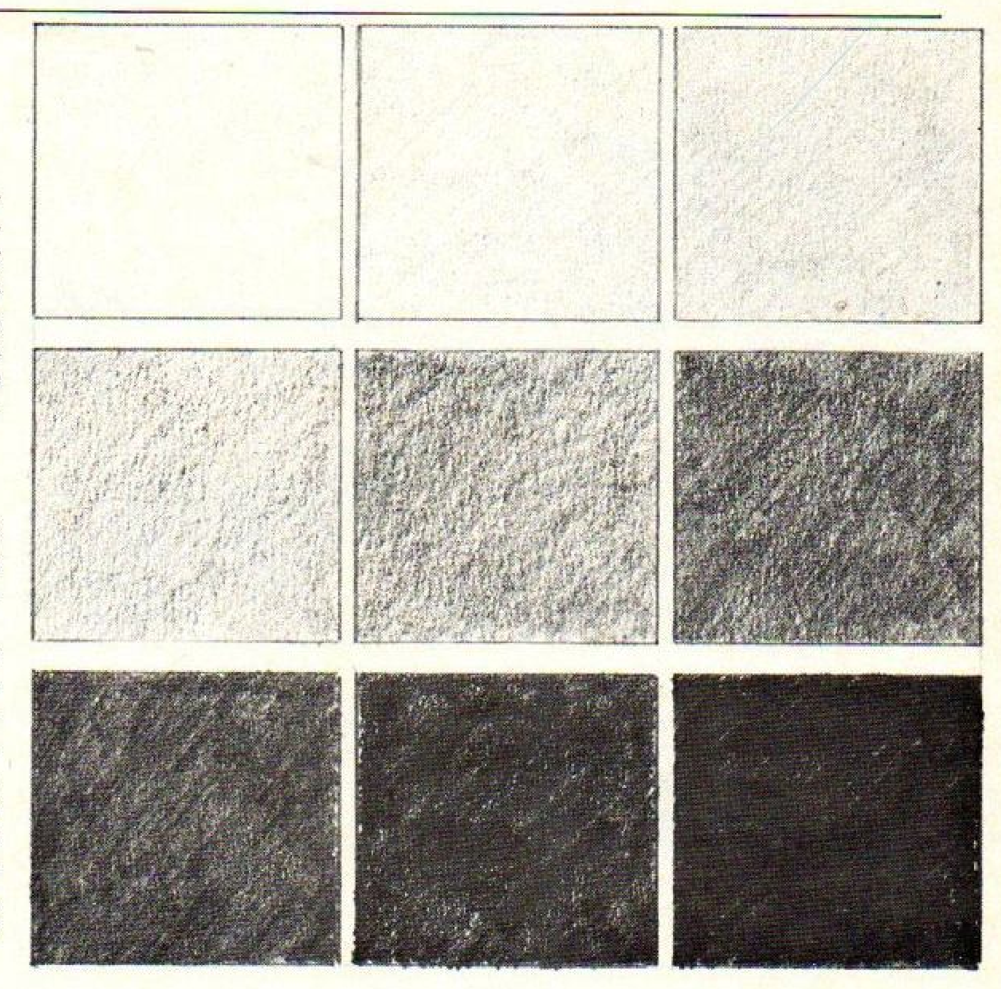
Mantendo a transparência própria da água, os azuis mais escuros dão profundidade e insinuam as zonas mais ocultas e misteriosas do oceano, enquanto o emprego preciso dos azuis claros proporciona a sensação de fluidez exigida pelo tema.

As manchas púrpura e amarela contrastam com as tonalidades azuladas e funcionam como pontos de atração para os olhos, subentendendo a existência de certo enigma sob a superfície.

Ilha de recifes,
Edward Betts,
Tinta acrílica sobre madeira,
58 x 73 cm.

Escolha de tons

Para tomar decisões sobre as tonalidades adequadas a determinado desenho ou pintura, é preciso contar com olhos relativamente treinados em ver em termos de tom, ao invés de cor; além disso, deve-se aceitar a idéia de que, ao reduzir o número de tons, consegue-se chegar quase sempre a resultados bem melhores.



Faça uma escala de tons

Montar uma escala de tons, igual à da direita, é um recurso de ajuda inestimável para se fazer uma boa escolha de tonalidades.

Desenhe primeiro nove quadrados numa folha de papel branco. Com lápis macio ou carvão, preencha o último com preto. Trabalhe de trás para diante nos demais quadrados, completando cada um deles com um tom de cinza ligeiramente mais claro que o anterior, até chegar ao quadrado final, que deve ser quase branco. O décimo tom — branco puro — é representado pelo próprio papel.

Faça sua escolha

Depois de uma observação inicial do motivo, decida quantos tons você pode manejar e então dê a cada uma das cores um "valor tonal" — ou seja, um dos valores representados na escala. Dificilmente você precisará dos dez, pois há muitos tons semelhantes que podem ser combinados; mas certifique-se de que você está aproveitando bem os diversos tons disponíveis na escala.

Cena de neve em quatro tons

No desenho à direita, os pinheiros ao fundo foram simplificados para um único tom de cinza bem escuro. Aplicou-se esse mesmo tom à maior parte do riacho. Note, porém, que foi preciso um cinza mais claro para a parte mais próxima do riacho, onde há maior concentração da luz do sol.

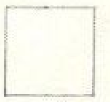
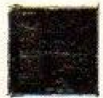
A neve, obviamente, está mais próxima do branco que do cinza: por isso o papel foi deixado em branco nessas áreas. Só as sombras pronunciadas precisam de meios-tons de cinza — mais escuros à esquerda do riacho, já que a luz se concentra na margem direita. Esses mesmos tons serão usados para o céu nublado.





DESENHO EM TRÊS TONS

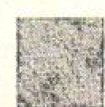
Se você escolher apenas três tons, procure que eles sejam fortemente contrastantes entre si e componha seu desenho de forma que esse contraste seja ressaltado. Note como a duna de areia, feita com o papel em branco, tem sua forma definida pelo capim cinza escuro, pelo mar e pela poça de água. O branco puro do papel também aparece no céu e na praia, mas as três áreas ficaram bem diferenciadas pelo posicionamento adequado das nuvens e sombras em cinza claro.

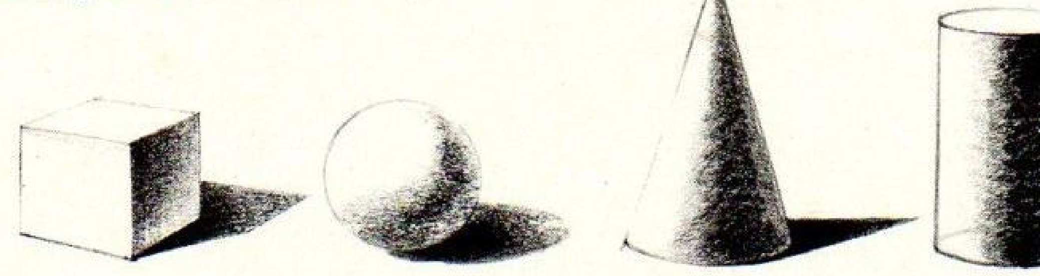


DESENHO EM QUATRO TONS

Interpretar o que você vê usando quatro tons deixa as coisas mais simples, mas pode dar uma liberdade de ação consideravelmente maior. Aqui os tons formam um *dégradé*, para criar sensação de distância (as coisas mais distantes aparecem em tom mais claro). O primeiro plano também apresenta tons claros para sugerir a luz do sol passando por entre as árvores. Compare os tons usados com a escala abaixo e observe que há uma transição mais ou menos uniforme do branco para o cinza muito escuro. Esse equilíbrio tonal também está evidenciado no desenho.

Luz e sombra



COMECE A MODELAR
Para exercitar a modelagem, comece traçando os contornos das quatro formas básicas e converta-os em objetos tridimensionais, trabalhando com tons, como é mostrado acima. Não se preocupe por enquanto com o tom local dos objetos — deixe-o branco para não fazer confusão e concentre-se apenas em registrar os efeitos de luz e sombra. Há vários pontos importantes a observar.

☐ Nos contornos vivos, como os do cubo, as mudanças de tom são bem definidas.

☐ Nas superfícies curvas, as mudanças de tom são graduais.

☐ As sombras projetadas pelos objetos são mais escuras que os tons mais sombreados dos próprios objetos.

☐ Os tons ficam inesperadamente claros próximo às sombras. Isso se deve à luz que é refletida nos objetos pela superfície sobre a qual eles se apóiam.

Nas páginas 24 a 27 vimos como é importante conseguir visualizar em preto e branco e saber escolher os tons, ou seja, definir a quantidade de luz que será refletida pelas diversas partes de um objeto. Agora vamos explicar como você pode usar as mudanças de tom para dar a seus desenhos e pinturas uma qualidade tridimensional convincente.

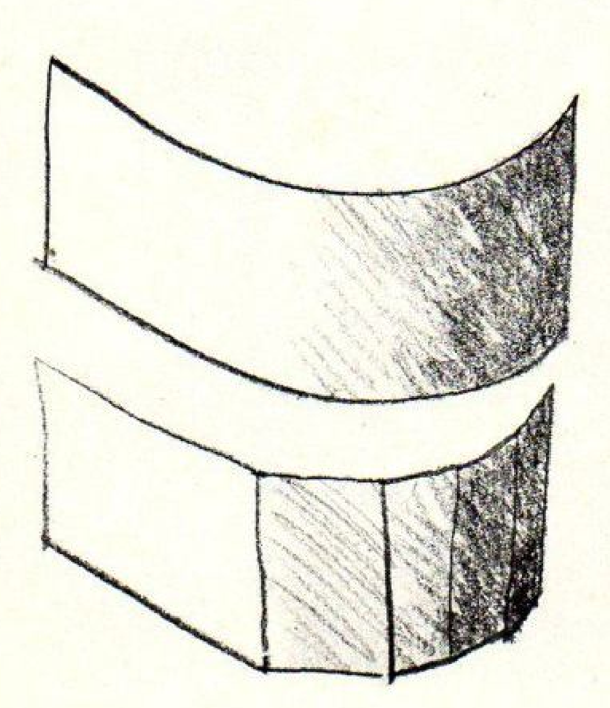
Todos os objetos têm um tom "natural" (chamado de tom local pelos artistas), que descreve a quantidade de luz que eles refletem em condições normais. Na realidade, contudo, esse tom local é alterado pela luz — natural ou artificial — que incide sobre o objeto. É por isso que os prédios escuros têm tom mais claro quando banhados pelo sol, enquanto os claros parecem mais escuros na sombra.

Freqüentemente, uma parte do objeto recebe muita luz, enquanto as outras ficam com tons variados de sombra. Como resultado, o objeto apresenta uma série de tons: alguns são iguais ao tom local; outros, mais claros ou mais escuros. Os tons dependem não só da quantidade de luz, mas também de sua fonte e do ângulo em que incide no objeto.

Desenhando com muito cuidado essas mudanças de tom em seu trabalho, você consegue recriar os efeitos da luz incidindo sobre o motivo, o que lhe dá profundidade e volume, qualidades bem distintas das obtidas com o desenho de contorno.

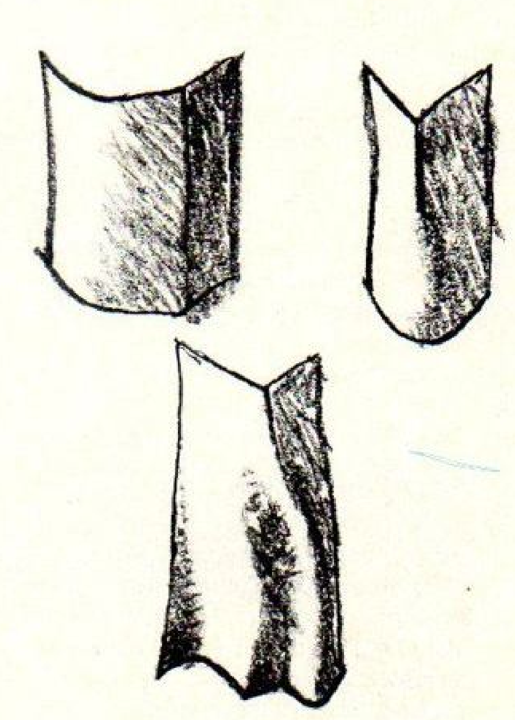
O processo de modificar o tom para produzir luz e sombra é chamado pelos artistas de "modelagem". A aquarela da página seguinte ilustra bem os princípios desse processo; como mostra o esboço abaixo dela, o artista usa apenas três tons básicos.

O meio-tom reflete com considerável precisão os tons locais dos objetos principais — chapéu, bolsa, violão, toalha e parede. Mas imagine como eles todos pareceriam planos se tivessem apenas o mesmo tom e os contornos para descrevê-los.



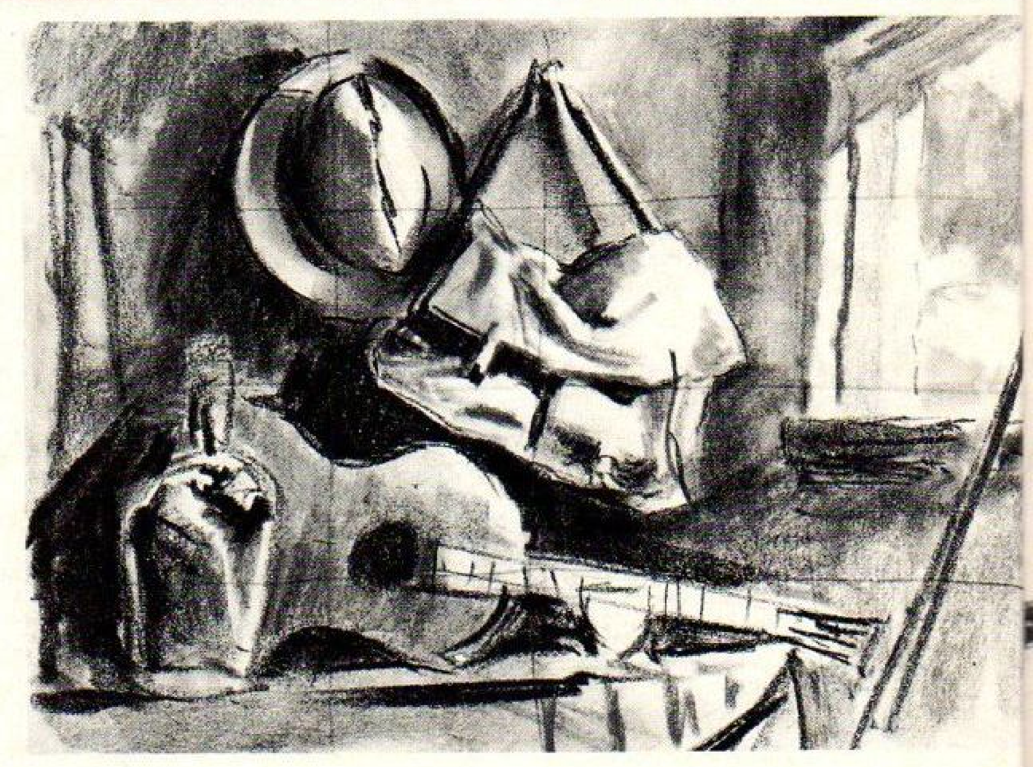
À esquerda: O melhor modo de visualizar as mudanças de tom sobre uma superfície curva é imaginar a curva como uma série de planos achatados, cada um com um tom ligeiramente mais escuro que o anterior.

À direita: Experimente dobrar e amassar um pedaço de papel para ver como os tons variam num mesmo objeto. Ao longo das dobras bem marcadas, eles são nítidos; em torno das mais suaves, são graduais. O mesmo se aplica a qualquer tecido macio, e também ao corpo humano.



Acima: Parada para descanso do trovador, *de John Pike, aquarela, 56 x 76 cm.*

Ao lado: Esboço de tons para o trabalho acima, em carvão.



Agora veja como o artista usou um tom claro para retratar as áreas banhadas pela luz que vem da janela, e um tom escuro para representar as áreas na sombra. O efeito global é de profundidade e volume. Note também como o emprego de tom escuro embaixo da tampa da bolsa faz com que essa parte se destaque do resto.

Todos esses pontos aparecem no esboço em preto e branco da mesma forma que no trabalho pronto, provando que nesse caso são as tonalidades das cores — e não as cores propriamente ditas — que criam o efeito de tridimensionalidade.

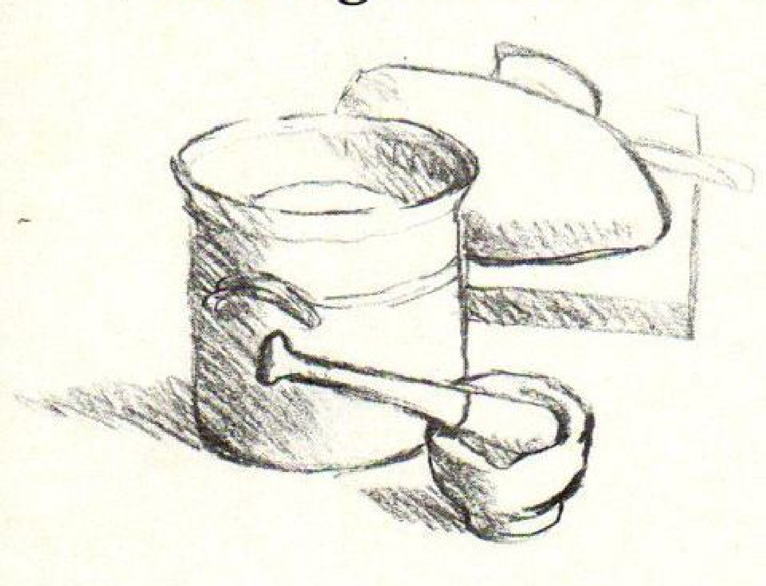


Arranjo tonal

Ao fazer esboços, lembre-se de que o arranjo tonal é um elemento muito importante. Assim, sempre que possível, procure contrastar áreas claras e escuras, para criar impacto. Depois, esfume e rabisque à vontade, montando uma "paleta" tonal tão rica quanto na pintura.

O contraste de tons constitui o principal atrativo destes esboços de David Millard. À primeira vista, parece que o artista trabalhou os tons com grande facilidade, mas, se você virar a página ao contrário, perceberá que foram engenhosamente executados.

Modelagem com o tom





Nos esboços sem compromisso, pode-se usar o tom como simples recurso de modelagem para separar áreas de luz e sombra. Nos desenhos e pinturas finais, contudo, você deve levar em conta também os tons locais ou próprios do motivo.

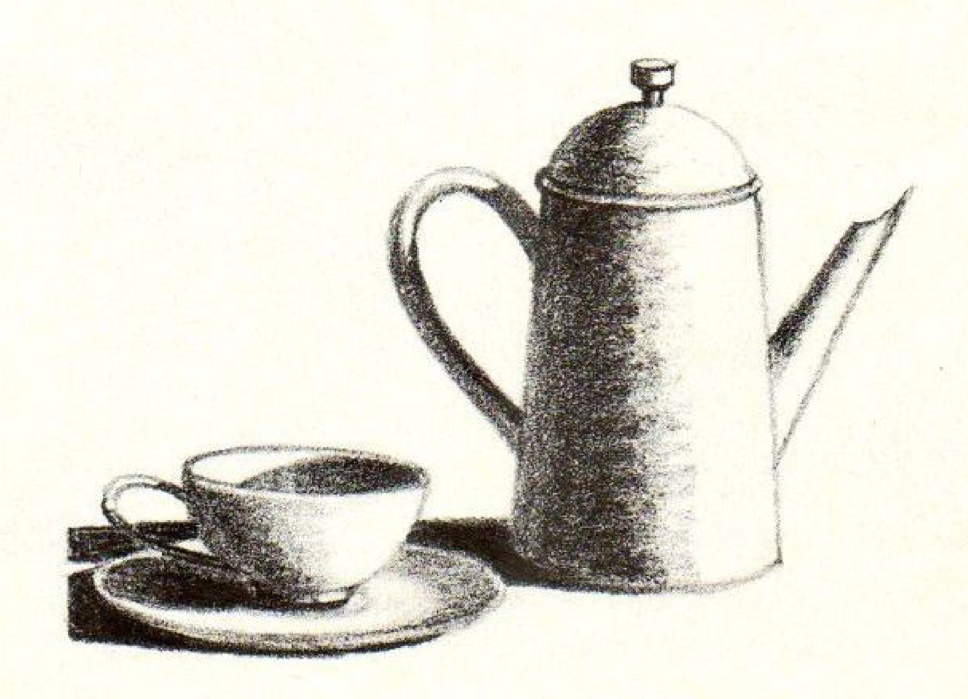
Os dois esboços acima mostram essa diferença. No da esquerda, tons escassamente usados indicam a luz e a sombra, dando forma aos objetos, mas não transmitem qualquer sensação de cor ou textura. O resultado é desinteressante e sem vida — todos os objetos parecem feitos do mesmo material liso e pálido.

Agora olhe para o esboço da direita, onde existem efeitos de luz e sombra somados aos tons locais dos próprios objetos. A informação extra cria imediatamente mais interesse: à primeira vista, você já pode dizer que o almofariz e o pilão são feitos de material mais claro e mais liso que a panela, mas todos os objetos mantêm suas formas bem reconhecíveis porque a relação entre luz e sombra foi preservada.

Isso fica fácil de entender se você lembrar uma regra importante: o contraste entre as partes iluminadas e sombreadas de um objeto de tom

EFEITOS DA LUZ

Você já deve ter notado que o ângulo e a direção da principal fonte de luz influem significativamente no modo pelo qual representamos as partes iluminadas e sombreadas de um objeto. Para ficar mais familiarizado com essas variações pegue um objeto de uso diário, como o bule de café à direita, e tente projetar uma luz lateral sobre ele, de diferentes ângulos. Cada vez que você mover a luz, note como os tons do bule passam do claro para o escuro e observe como a forma e o tamanho da sombra projetada vão se modificando. Se a luz incide em ângulo muito fechado, a sombra fica tão grande que ameaça assumir importância excessiva. Numa natureza-morta, você pode compensar isso acrescentando outro objeto, como mostra a ilustração.



claro é mais pronunciado que o de um objeto de tom local escuro.

Muitos se esquecem disso ao fazer um esboço e escurecem demais as partes sombreadas dos objetos claros, ficando literalmente sem tons disponíveis para sombrear objetos mais escuros que estão presentes dentro do mesmo trabalho.

Efeitos combinados dos tons

O desenho em etapas que aparece à direita tem por motivo uma maçã vermelha escura e outra verde clara, e ilustra como as regras do sombreamento podem ser aplicadas.

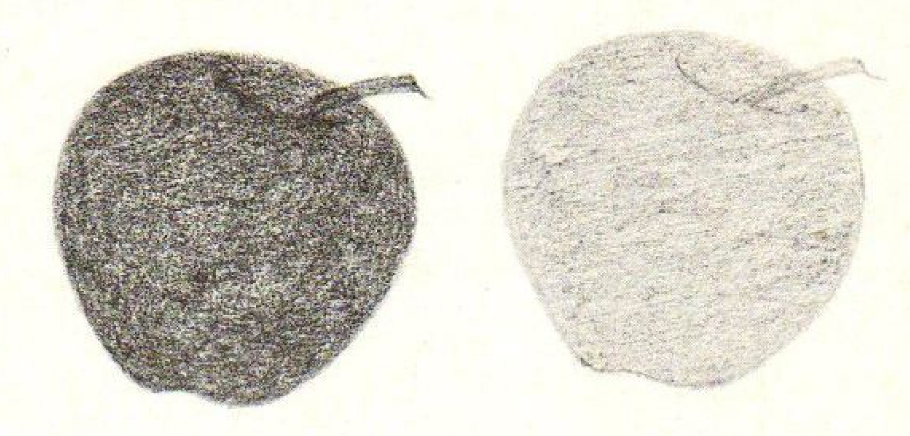
Sendo o trabalho a lápis, deve-se de início traçar os tons locais e depois clareá-los com borracha ou escurecê-los fazendo mais pressão. A borracha usada dessa maneira — como uma pincelada branca — requer um toque delicado. Se os tons forem aplicados ou apagados com muita força, corre-se o risco de rasurar o papel.

Outros meios em geral requerem uma técnica diferente. Em aquarela, por exemplo, comece pelos tons mais claros — as partes brancas do papel — e aplique pouco a pouco os tons escuros com sucessivas camadas de aguada ou de cores opacas.

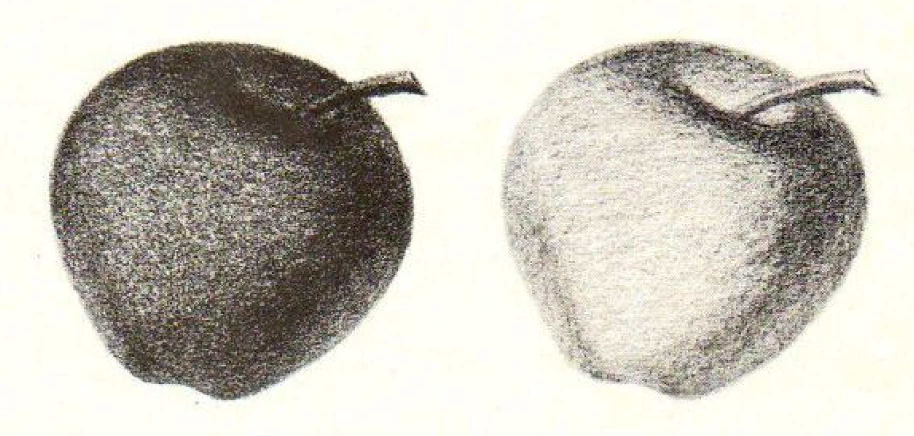
Etapa A. Decida já como os tons locais das duas maçãs devem diferir. Neste exemplo eles são enganosamente semelhantes, apesar do contraste de cor (a maçã vermelha está à esquerda e a verde, à direita). No fim desta etapa, os tons podem ser distinguidos, mas as maçãs ainda não possuem volume definido: faltam os efeitos de luz e sombra.

Etapa B. Complete a maior parte do trabalho de sombreamento, escurecendo as partes mais sombreadas da maçã vermelha e clareando as menos sombreadas da maçã verde. Se o contraste tonal na maçã verde não estiver suficientemente forte, escureça algumas das áreas menos iluminadas num tom mais escuro que o tom local.

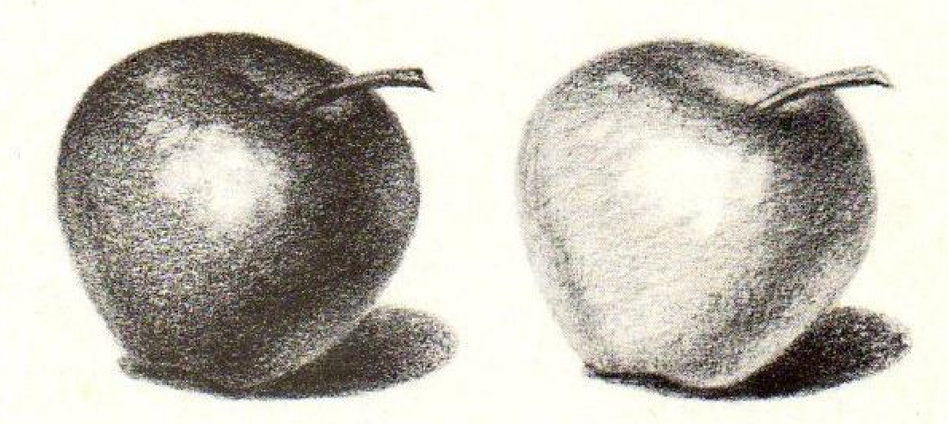
Etapa C. Uma vez desenhadas as sombras, pode-se apagar grande parte do tom nos pontos das duas maçãs onde elas "pegam" luz. Cria-se desse modo o aspecto de "brilho". Note também como os tons limítrofes às zonas de sombra são clareados para dar a impressão de luz refletida a partir do fundo.



DUAS MAÇÃS. Etapa A: as formas são sombreadas com tons de cinza médio, correspondentes aos tons locais. Até aqui elas não têm forma.



Etapa B: escurecem-se as áreas sombreadas. As duas formas são agora nitidamente "sólidas".



Etapa C: desenham-se as sombras projetadas pelas maçãs. O artista usa uma borracha limpa-tipos para remover o tom das áreas iluminadas, produzindo um efeito de "brilho".

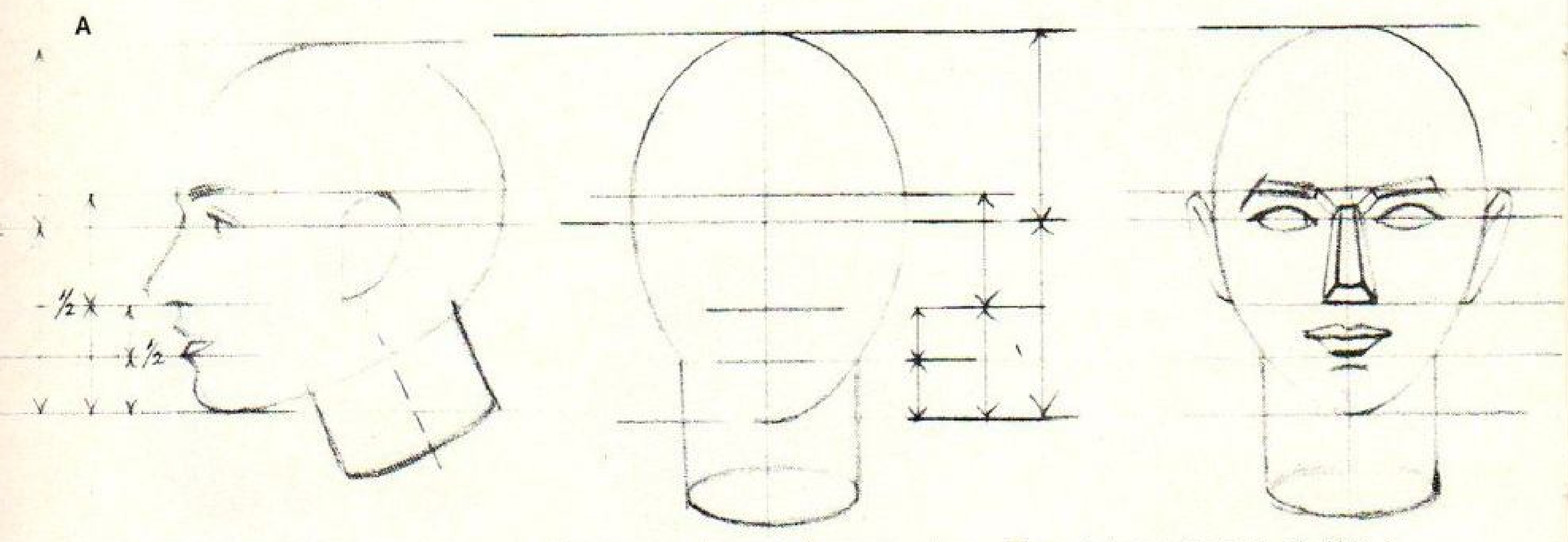
A cabeça humana

TREINE COM UM OVO
Esboçar os traços básicos de uma cabeça num ovo, constitui um excelente exercício.
A tridimensionalidade do suporte favorece o estudo da perspectiva da forma geral e dos detalhes.

Desenhar a cabeça humana é um desafio. Nenhum outro motivo concentra tanta variedade de forma e expressão em tão pequena área. Até artistas experientes encontram dificuldade em transcrever aquilo que vêem numa cabeça, pois esta ilude muito os olhos: como nossa atenção é logo atraída para as feições do rosto, costuma-se esquecer que elas são parte de um todo, e as proporções podem sair distorcidas.

Assim, mesmo sabendo que não há duas cabeças exatamente iguais e que a semelhança com o modelo só pode resultar de uma observação meticulosa, recomenda-se primeiro assimilar as proporções básicas.

A

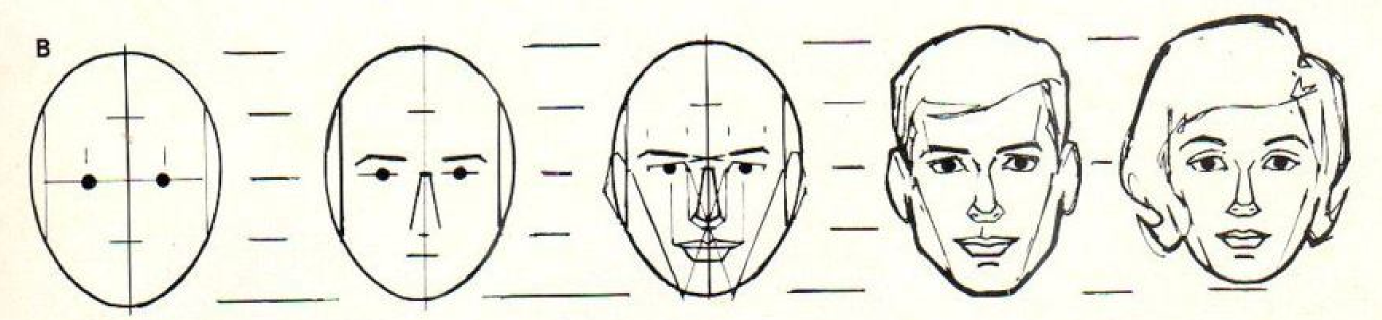


A cabeça humana parece um ovo apoiado sobre um cilindro.

Use a regra das metades para achar a posição correta das feições.

Trace linhas-guias para ajudá-lo e desenhe as feições em torno delas.

B

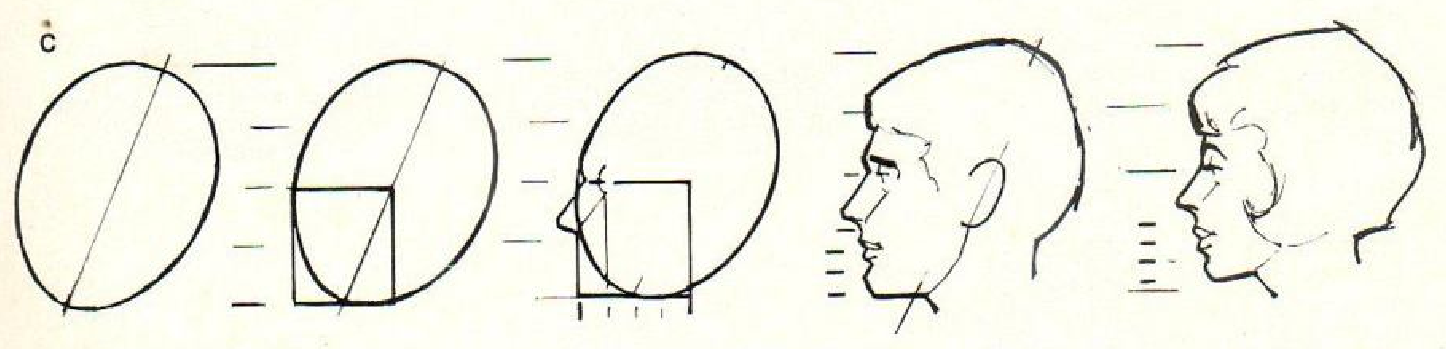


Tire uma "fatia" de cada lado do ovo e desenhe as feições.

Para o maxilar use dois V; para a sobrancelha, um V achatado.

Faça os detalhes das feições e acrescente cabelo sobre o crânio.

C



Para perfis, divida o ovo ao meio e desenhe um quadrado para indicar a linha do maxilar.

Divida o quadrado em quatro e a partir desses pontos localize a posição do nariz e dos olhos.

Desenhe a boca, o queixo e a parte posterior do maxilar, usando o quadrado como guia.

Como esboçar cabeças

A maneira mais fácil de visualizar a forma básica da cabeça humana é pensar num ovo. Os desenhos da página anterior mostram que, visto de frente **(B)**, o "ovo" está na posição vertical; visto de lado **(C)**, está inclinado de 45°.

Fileira A: feições. Para determinar as posições corretas, use a "regra das metades". Divida o ovo horizontalmente na metade: isso define a linha dos olhos, e a partir daí torna-se fácil calcular a linha da sobrancelha. Agora divida na metade a área entre a sobrancelha e o queixo, para encontrar a linha de base do nariz. Por fim, trace uma linha no ponto médio entre a linha do nariz e a do queixo, achando a linha do lábio inferior. Essas medidas permanecem constantes, seja a cabeça vista de frente ou de perfil.

Fileira B: planos. Na realidade, a parte superior da cabeça — o crânio — é arredondada, enquanto a região da face e das feições é achatada; além disso, ela contém mais planos. Como fazer?

Comece por dividir o ovo em quartos, marcando assim a linha central, que é a correspondente aos olhos; então marque as posições das outras partes do rosto usando a regra das metades.

Agora corte as laterais do ovo em duas fatias iguais, dos dois lados da linha dos olhos; com isso, você estará formando as partes achatadas da cabeça. Não corte demais para que a cabeça não fique fina e alongada. Faça o nariz, que tem a forma de cunha e sobe de sua base até a linha dos olhos.

Trace a linha do queixo com dois V. Acompanhe na figura: a ponta de cada V cai a meio caminho entre a vertical central e a lateral; as extremidades abertas dos V terminam sobre a linha de base dos olhos — uma na linha lateral, outra no canto do olho oposto.

Estruture os olhos e as sobrancelhas de tal modo que, unindo-se uma sobrancelha com a pálpebra superior do olho oposto, se forme um X achatado. Note como as asas no nariz são marcadas por linhas que descem do canto dos olhos, enquanto as linhas que vêm das pupilas determinam os cantos da boca.



Fileira C: perfil. O mesmo procedimento se aplica à cabeça de perfil. Após desenhar o ovo inclinado, trace uma diagonal bem no meio e use a regra das metades para marcar as divisões. Risque um quadrado abrangendo a linha dos olhos, o ponto médio da linha divisória e a parte inferior do ovo.

Divida a seguir a base do quadrado em quatro: a primeira divisão marca a direção do globo ocular; a segunda, a parte posterior do maxilar. Complete esses traços, inclusive a órbita do olho, e então trace o nariz: um paralelogramo que vai da base do nariz até a linha do olho.

A própria base do quadrado define o maxilar inferior. Depois que ele estiver traçado, é fácil fazer a boca e a parte inferior do perfil.

Se as proporções do rosto masculino e feminino são basicamente semelhantes, as feições do homem tendem a ser mais angulosas, enquanto as da mulher são consideravelmente mais suaves.

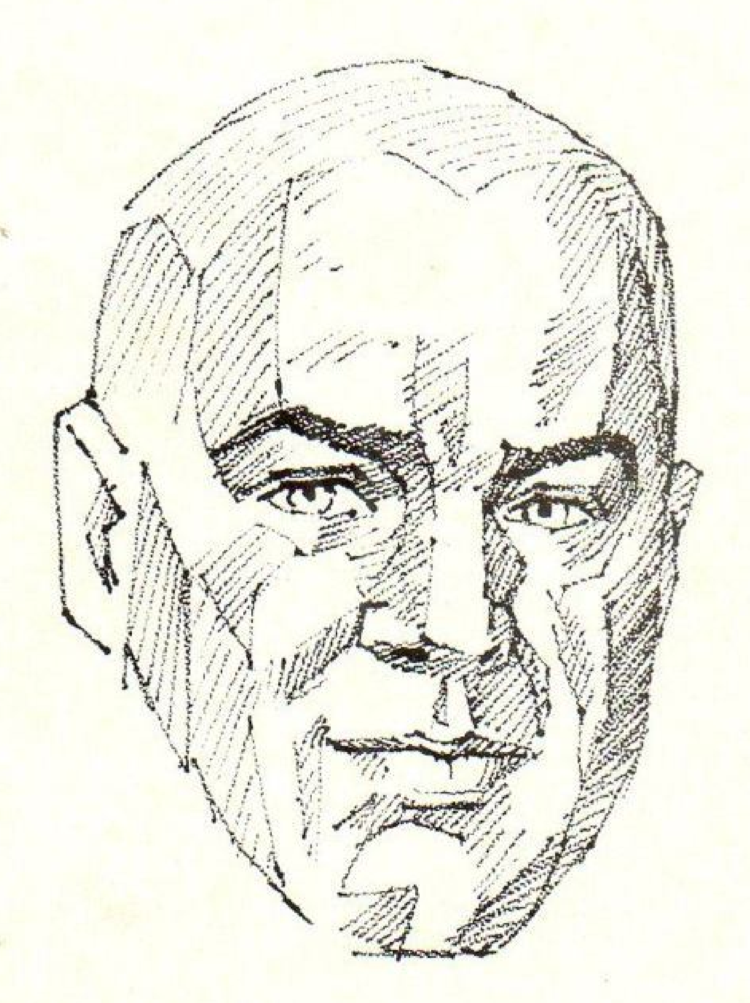
Este desenho simples mas bem estruturado mostra claramente como a "regra das metades" é aplicada.

O EMPREGO DAS REGRAS

As regras de proporções da cabeça aqui mostradas baseiam-se no homem e na mulher "médios", e servem apenas como referência. Portanto, não siga rigorosamente estes modelos, ou acabará fazendo desenhos pouco convincentes. Lembre-se também de que, em parte, é a diferença de proporções que distingue uma cabeça de outra. Com alguma prática, você passará a desenhar à vontade e a usar as regras para simples verificação.

Modelando a cabeça

A B C D



Como girar uma cabeça

Uma das dificuldades no desenho da cabeça é definir as proporções quando ela se encontra entre a posição frontal e a de perfil. Nesse caso, o melhor é imaginar dois "ovos" sobrepostos ao invés de apenas um, como nos esquemas acima.

Na etapa **A**, os dois ovos quase coincidem, mas, à medida que a cabeça gira para **B**, um faz um movimento brusco para cima enquanto o outro se inclina lentamente para trás, até estacionar na etapa **C**.

Na etapa **D**, o movimento do ovo para cima é horizontal, arredondando o crânio e achatando o rosto. Quanto à orelha, em **A** ela se destaca um pouco da silhueta, e o nariz se mantém nos limites da face. Já em **D**, a situação se inverte: a orelha fica contida e o nariz é que se projeta.

À esquerda: Embora o crânio humano seja basicamente arredondado, este desenho mostra como é possível vê-lo e desenhá-lo como um conjunto de planos seccionados.



Este desenho é sombreado com diversos tons, o que cria um volume expressivo.

Após praticar o formato básico e as proporções da cabeça, o passo seguinte é modelá-la com tons de luz e sombra, reproduzindo a sensação de volume. Dois fatores principais influem na colocação dos tons: a própria estrutura da cabeça e a maneira específica pela qual a luz está incidindo sobre ela.

Quanto à estrutura, pode-se dividir a forma ovalada da cabeça em uma série de planos, como no exemplo da página ao lado, embaixo: alguns dos planos quase não têm volume, como os lados achatados da cabeça, acima das orelhas; outros são levemente arredondados, como as protuberâncias da testa, e você deve empregar uma sombra muito sutil para indicar sua forma, que em geral é recurvada.

A maior parte das mudanças de planos se concentra em torno do nariz e da boca, onde a anatomia muscular é mais complexa.

Mesmo assim, é possível estabelecer um padrão: em rostos carnudos e sorridentes, os planos tendem a se irradiar para fora e para baixo, partindo das asas do nariz.

Agora examine o desenho acima. Apesar do estilo mais realista e dos tons bem definidos, os planos que descrevem a estrutura básica da cabeça continuam sendo visíveis, assim como a forma arredondada do crânio sob a cabeleira.

A fonte de luz

A vantagem de considerar a cabeça como um conjunto de planos é que assim você pode simplificar o estudo de luz e sombra. Mas não deixe de observar de que lado a luz incide, para decidir quais tons você deverá colocar e aonde.

No desenho da página anterior, a luz vem da esquerda, fazendo com que os planos tonais da direita fiquem escurecidos e com a forma ligeiramente alterada. Já no exemplo acima, as partes iluminadas da testa, nariz, lábios e queixo mostram que a luz incide de cima e de frente.

Até ficar treinado em desenhar cabeças, você deve iluminar seus modelos com uma única fonte de luz, de preferência intensa, realçando assim as diferenças tonais.



Composição

A composição é essencial para um resultado satisfatório. Mesmo que as partes individuais do quadro estejam bem resolvidas, se forem distribuídas inadequadamente comprometerão o efeito final e o interesse do espectador se dispersará.

Fazer uma boa composição significa selecionar com cuidado os elementos que integrarão o quadro e dispô-los de maneira harmoniosa. Embora com a experiência esse processo se torne automático em pouco tempo, o conhecimento das regras básicas irá ajudá-lo a compor corretamente desde o início.

Os artistas profissionais tendem a desprezar as "regras" de composição, argumentando, com razão, que todas foram, em algum momento, desobedecidas por um mestre.

Mas só é possível romper com as regras depois de conhecê-las. Por isso, leve em conta as linhas gerais aqui expostas, até que seu senso de composição tenha tido chance de se desenvolver. Com o tempo, você saberá o que faz um quadro "funcionar" bem e poderá arriscar composições menos ortodoxas.

Reflita sobre o tema

Todo trabalho precisa ter um tema principal — um ponto de interesse para o qual os olhos do espectador sejam imediatamente atraídos. Ao considerar as possibilidades, pense nos aspectos que tornam seu tema interessante e componha o trabalho de modo a ressaltá-los.

Se o tema for, por exemplo, uma casa situada no meio de uma paisagem sombria e deserta, talvez seja interessante deixá-la "perdida" em meio a grandes extensões de céu e terra. Ao contrário, na composição de uma coleção de objetos, como a da página à esquerda, os diversos elementos precisam preencher uma área bem maior da tela, a fim de captarem o interesse do espectador.

Em ambos os casos, a ênfase dada ao tema e sua localização refletem a intenção do artista. E é isso que constitui a essência da boa composição.

Onde colocar o tema

Embora pareça lógico situar o tema principal no meio do trabalho, essa solução costuma criar um resultado monótono — a não ser que o artista aplique um senso estético muito apurado pela experiência. Até adquirir maior prática, é mais seguro situar o tema ligeiramente fora do centro, a cerca de 1/3 de distância de um dos lados da tela.

Essa norma é útil também para determinar a localização das linhas do horizonte e de temas secundários — sobretudo em telas de altura bem maior do que a largura. Basta dividir a área em três, horizontal e verticalmente, e situar os pontos de interesse onde as linhas se cruzam.

DIVISÃO EM TERÇOS

Os desenhos abaixo mostram como você pode fazer composições equilibradas, "fáceis" para o olhar, dividindo a área do quadro em terços e situando os pontos de interesse onde as linhas se cruzam.

Desenho A: O tema está no centro do quadro. O resultado é monótono, pois os olhos do observador não têm para onde ir, depois de se fixar na árvore.

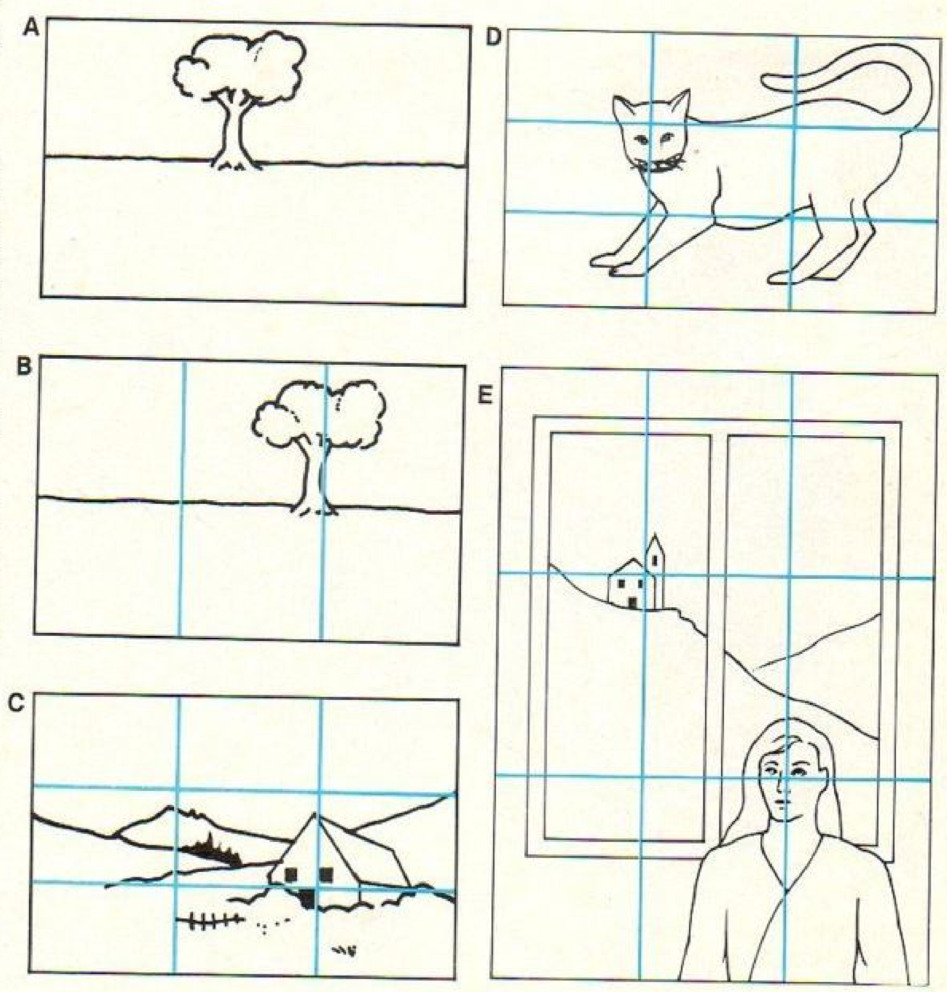
Desenho B: O tema está no terço da direita, levando o olhar do observador a atravessar a composição em direção a ele — um arranjo bem mais interessante.

Desenho C: O tema na intersecção das linhas cria equilíbrio entre ele, o fundo e a área do céu.

Desenho D: A mesma regra é aplicada aqui ao ponto de interesse de um tema maior — a cabeça do gato.

Desenho E: O tema principal (cabeça) e o secundário (igreja) situados em intersecções opostas. Uma solução equilibrada.

À esquerda: Natureza-morta com sacola vermelha, *de Sondra Freckleton, aquarela, 1981, 76 x 98 cm. Esta natureza-morta segue várias regras clássicas de composição. Note como e onde os objetos estão colocados, a variedade de texturas e as interessantes formas dos espaços brancos.*



Horizonte e ângulo de visão

CONCENTRE O INTERESSE
Uma boa composição deve dirigir o olhar do observador para dentro da pintura, e não para fora dela. Na cena de cais, abaixo, David Millard cria uma linha de forte interesse visual, que começa com as figuras à esquerda (tema principal) e atravessa a pintura até o pescador, à direita. Mas, para impedir que nossos olhos se estendam para além dos limites do trabalho, ele coloca o pescador com o braço erguido e o dedo apontado para as outras figuras, fazendo assim com que a atenção retorne ao tema principal.

Na composição de paisagens, elementos como estradas, cercas e regatos geralmente fornecem linhas visuais naturais. Se essas linhas fizerem o olhar do observador se dispersar, interrompa-as colocando vários objetos verticais — árvores ou casas, por exemplo —, que manterão a atenção focalizada no tema principal.

Para explorar bem o posicionamento dos motivos numa composição é preciso levar em conta também a disposição do horizonte e do ângulo de visão (nível do olho). As "regras" existentes para isso não devem ser sempre seguidas à risca, pois muita coisa depende do clima que você deseja transmitir. De qualquer forma, a colocação adequada do horizonte e do ângulo de visão (veja página 11) é fundamental para manter o interesse do observador.

Numa paisagem, é arriscado colocar o horizonte no centro da tela, pois a composição ficará dividida em duas partes, deixando indecisos os olhos do observador — como ocorre também quando se dispõe o tema no centro do quadro. Em paisagens convencionais, a solução mais indicada é situar o horizonte um pouco acima do centro "morto", de modo a enfatizar o primeiro plano, o plano médio ou o plano de fundo.

Os extremos igualmente podem ser aproveitados. É o caso da pintura maior da página ao lado, que emprega uma técnica muito apreciada pelos mestres holandeses do século XVII: um horizonte baixo, quebrado apenas por alguns elementos da cena, criando uma sensação de isolamento. Abaixo desse quadro, um exemplo contrastante: é o chamado ângulo de visão do "olho da minhoca", que dirige o olhar do observador para o fundo do quadro, onde o tema é misteriosamente sugerido por detrás da montanha.

Como regra geral, procure interromper a linha do horizonte sempre que isso for possível — com montanhas, árvores, edifícios —, para que ela não "pese" na composição como uma monótona faixa atravessando o quadro.

À direita: Estrada para Royal, *de Billy Morrow Jackson, óleo sobre painel, 42 x 60 cm.*
Abaixo, à direita: Tojo de Moorland *(detalhe), de John Blockley, aquarela.*
Abaixo: Cena de cais, *de David Millard, aquarela.*



Cortesia de Jane Haslem Gallery, Washington



A disposição das linhas do ângulo de visão obedece praticamente às mesmas regras. Antes de traçá-las, decida sobre a ênfase que quer dar à relação entre tema e fundo.

Na natureza-morta da página 40, o ângulo de visão situa-se no terço superior do quadro. Isso sugere profundidade e projeta a sacola em direção ao observador. Compare essa solução com a da natureza-morta da página 45, que tem o ângulo de visão bem mais baixo, e veja como a ênfase é diferente.

USE ESPAÇOS ABERTOS
Espaços abertos são tão importantes para um quadro quanto os temas que o compõem. Por isso, evite preencher cada centímetro da tela com detalhes. A pintura acima é um bom exemplo de como um espaço em branco pode ser utilizado para criar a atmosfera "achatada", desolada, das grandes pradarias. Mas composições como essa só dão certo quando se presta bastante atenção às formas criadas por esses espaços, especialmente nas áreas em que eles confinam com o tema.

O arranjo dos motivos

Ao combinar um conjunto de motivos para a elaboração de uma pintura, corre-se freqüentemente o risco de agrupá-los de maneira desinteressante. Na verdade, mesmo a mais simples coleção de objetos pode causar forte impacto, se eles forem convenientemente agrupados.

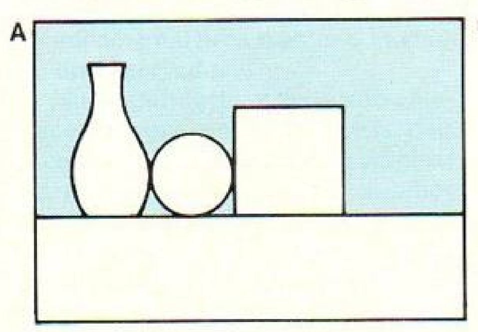
Uma primeira recomendação é situar a linha do ângulo de visão bem acima do centro do quadro, colocando os motivos a distâncias variáveis dessa linha. Esse tipo de organização espacial dos elementos garante um sentido de profundidade à composição e permite que os olhos do observador se movimentem em torno dos objetos. A sobreposição de motivos em alguns pontos cria espaços interessantes tanto no fundo como no primeiro plano.

Acima de tudo, lembre-se de quebrar a linha do ângulo de visão com alguns ou com todos os objetos, para que eles não fiquem "perdidos" no primeiro plano do quadro.

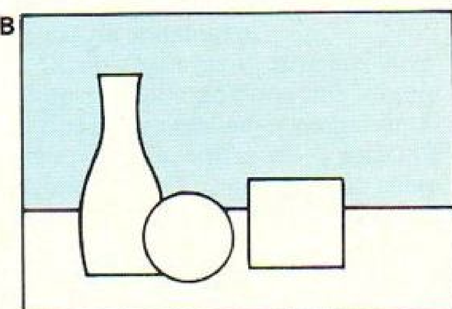
EVITE FILEIRAS

No quadro **A,** a disposição dos objetos em fileiras sobre a linha ao nível do olho torna a composição monótona. No quadro **B,** eles são trazidos para a frente, interrompendo essa linha e dando mais unidade à composição. A sobreposição de duas formas contrastantes também acrescenta interesse e imprime tridimensionalidade à composição.

A



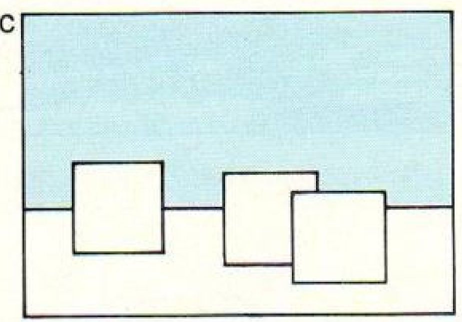
B



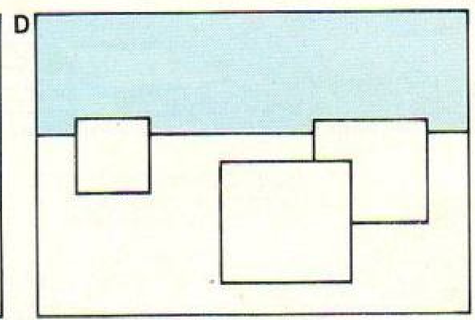
VARIE A ESCALA

O desenho **C** enquadra-se nas regras da composição, mas a equivalência de tamanho dos objetos e sua colocação em planos próximos subtraem o interesse. A figura **D** apresenta uma solução melhor: elevou-se a linha do nível do olho e um dos objetos aparece em escala reduzida, conduzindo o olhar mais para o fundo do quadro.

C



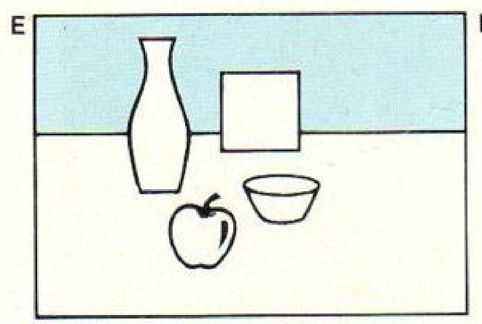
D



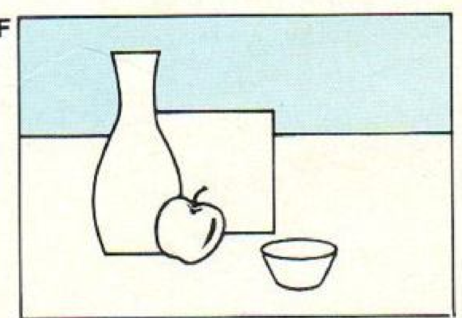
DÊ UNIDADE AO TEMA

Se o tema for uma coleção de objetos, eles devem estar bem relacionados entre si. Além disso, os espaços do fundo devem complementar adequadamente o conjunto. Em **E,** nada disso ocorre e os objetos parecem "perdidos" dentro do quadro. Em **F,** os objetos estão bem relacionados, o que lhes dá maior projeção.

E



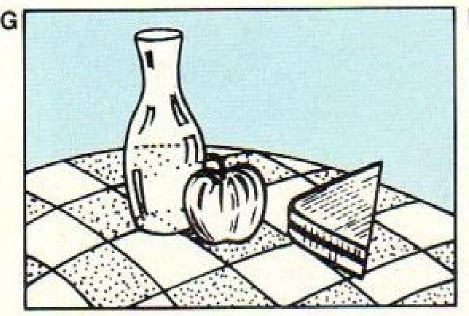
F



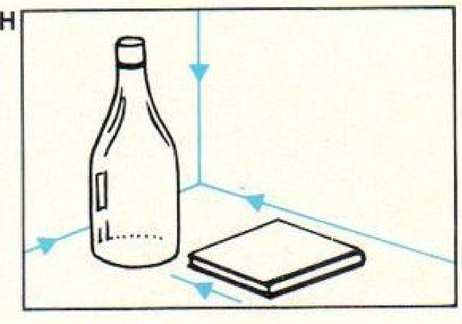
AS LINHAS CORRETAS

Um quadro fica mais interessante quando seu tema pode ser abordado visualmente de diversas maneiras. O desenho **G,** além de bons contrastes de textura e padrões, apresenta uma linha de nível de olho curva, de efeito intrigante. No desenho **H,** o canto ao fundo dá a impressão de que o tema pode ser visto tanto de cima como de ambos os lados.

G



H



Coleção de Mary Pearson

A diversidade é, sem dúvida, um dos aspectos que mais contribuem para criar interesse num quadro. Além da escolha do tema, procure considerar os seguintes pontos:

Movimento: Estabeleça contraste entre elementos estáticos e outros mais plásticos. Por exemplo: uma casa e uma árvore batida pelo vento.

Equilíbrio: Crie oposição entre cenas próximas e objetos distantes. Isso dá profundidade e permite variação nos tamanhos reais dos elementos, evitando monotonia.

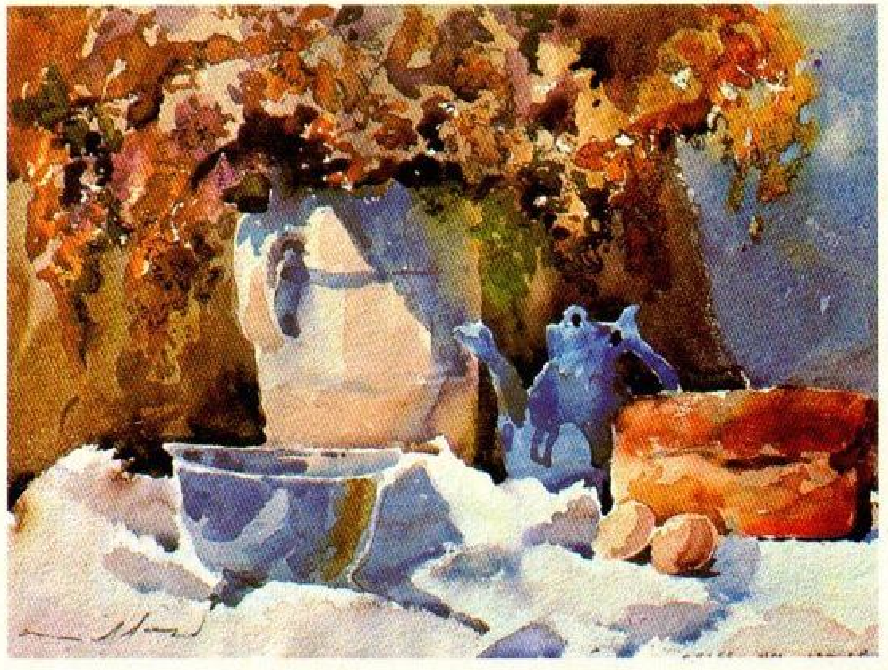
Formas: Use formas diferentes, contrapostas ou sobrepostas.

Texturas: Leve em conta certos efeitos fáceis de obter, como dar realce a uma superfície de vidro, colocando ao lado dela, por exemplo, um pedaço de pão, ou criando contrastes entre madeira e metal.

Veja na cena do mercado acima e na natureza-morta à direita como esses princípios foram aplicados para sustentar o interesse do observador.

Acima: Mulheres da Guatemala no mercado, *de Tom Hill, aquarela, 56 x 76 cm.*

Abaixo: Esboço de David Millard mostrando a variação possível dentro de um tema simples.





O efeito de profundidade

A profundidade é fundamental para que um quadro consiga despertar interesse. Ao dar ao seu trabalho um efeito de profundidade, você automaticamente cria um primeiro plano, um plano intermediário e um plano de fundo, convidando, dessa forma, o observador a "entrar" no quadro e explorar toda a composição.

Transmitir profundidade não implica necessariamente o uso de perspectiva linear. Embora este seja um recurso útil em certos casos — uma cena de rua ou uma paisagem com uma estrada, por exemplo —, existem outras maneiras igualmente eficientes de obter esse efeito.

Variações na escala

O desenho da página ao lado praticamente não tem uma linha sequer de perspectiva, mas apresenta profundidade. O artista chegou a esse resultado explorando variações na escala, aumentando o tamanho dos objetos pequenos que aparecem em primeiro plano em relação aos do fundo.

Compare o copo e a garrafa: se estivessem um ao lado do outro, a garrafa seria obviamente maior; o fato de aparecer menor confere profundidade ao desenho. Há ainda outras diferenças, mais sutis: compare a caixa de fósforos com a mão do homem, ou o tamanho das cabeças do homem e da mulher.

À esquerda: Desenho de estudo para Ennui, *de Walter Richard Sickert. Cortesia do Ashmolean Museum, de Oxford.*

Os mesmos princípios aplicam-se aos esboços abaixo: um dos garotos parece menor que o outro no desenho, para dar profundidade à sala. Observe, no entanto, como a diferença de escala parece aumentar no desenho em que os garotos estão sentados quase na mesma linha (embaixo, à direita). Tenha sempre cuidado com ilusões ópticas desse tipo, quando determinar a escala dos objetos para transmitir profundidade.

O esboço à direita ilustra outro ponto importante sobre as variações de escala. Ele mostra que a sensação de profundidade só se instala quando o observador conhece de antemão o tamanho dos objetos comparados. Neste caso, as folhas em primeiro plano, relacionadas às pessoas ao fundo, sugerem grande profundidade. Mas se removermos as pessoas, que são uma referência de tamanho bastante familiar ao observador, ficaremos apenas com as árvores e os arbustos do fundo para estabelecer comparações. Como eles podem ter qualquer porte, a sensação de profundidade será menos acentuada. Comprove isso você mesmo, cobrindo as figuras humanas com o dedo e analisando o que ocorre com a sensação de profundidade.

TESTE VOCÊ MESMO

Arrume alguns objetos sobre uma mesa, em planos diferentes. Faça um esboço do conjunto, usando o método do "lápis e polegar" para calcular os tamanhos aparentes dos objetos. Talvez você se surpreenda ao ver como os objetos que estão em primeiro plano ficam maiores em comparação com os do fundo.





Detalhes e sobreposições

A cena de rua acima presta-se muito bem ao uso da perspectiva linear como forma de transmitir sensação de profundidade. Mesmo assim, o artista usou recursos adicionais para intensificar o efeito.

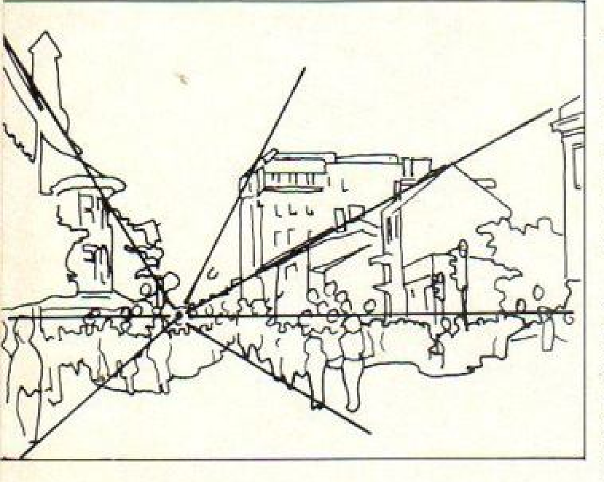
Primeiramente, note que alguns elementos que permeiam o quadro todo — gente, balões — são colocados tanto no primeiro plano como no intermediário e no de fundo. Como esses elementos vão ficando menores à medida que se distanciam, acabam por conduzir nossos olhos, auxiliando-os a "viajar" pela rua.

Em segundo lugar, observe que os detalhes dos prédios e das pessoas ficam mais indistintos ao se aproximar do fundo. Isso reflete as limitações de nossa própria visão — se um objeto não aparece com nitidez aos nossos olhos, ficamos convencidos de que está distante.

Acima: Superdomingo, *de Philip Jamison, aquarela, 27 x 37 cm.*
Acima, à direita: Margaridas e trevo, *de Philip Jamison, aquarela, 29 x 31 cm.*
À direita: Neblina subindo na ilha de Lanes, *de Philip Jamison, aquarela, 25 x 37 cm.*

Na paisagem à direita, embaixo, esse aspecto também é enfatizado. As flores e o capim em primeiro plano apresentam uma riqueza de textura e detalhes que praticamente desaparece à medida que nossos olhos se aproximam do plano intermediário, criando a ilusão de que estamos olhando para mais longe.

Já para a natureza-morta mostrada à direita, no alto, o artista utilizou o recurso de sobrepor os elementos em diferentes planos visuais.



☆ AS LINHAS CERTAS

Paisagens urbanas proporcionam a oportunidade perfeita para transmitir profundidade por meio da perspectiva linear. Lembre-se de que as linhas paralelas das ruas e dos prédios devem convergir todas para o mesmo ponto de fuga.

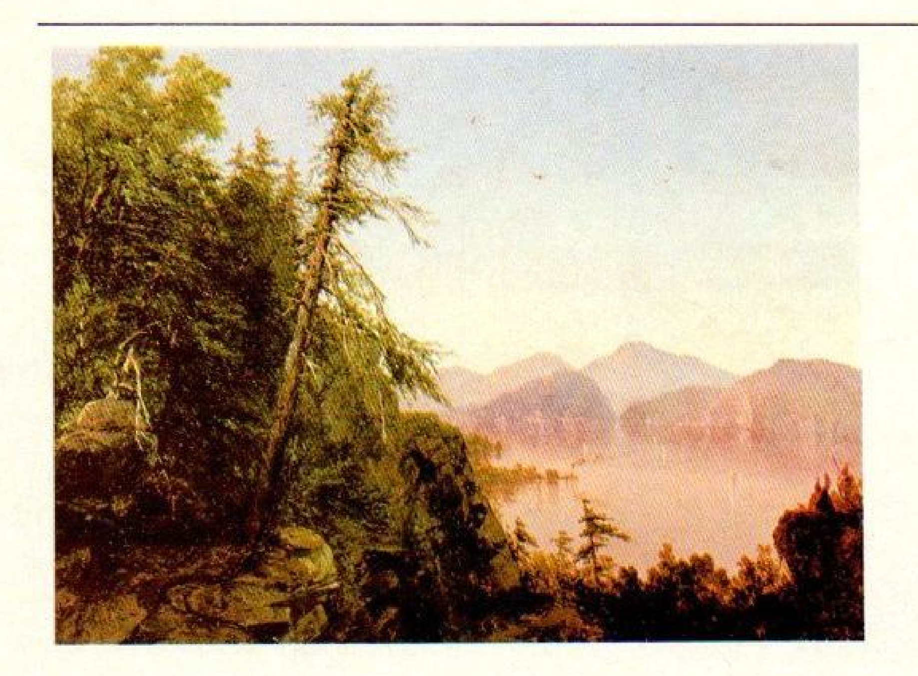




AS LINHAS ERRADAS

Compare o esboço acima com a pintura à esquerda e veja como nesta o posicionamento de objetos semelhantes em diferentes planos visuais cria uma sensação adicional de profundidade.

O princípio não se aplica apenas a naturezas-mortas: note que as árvores da paisagem abaixo situam-se em vários planos, estimulando os olhos do observador a passar de uma para outra e atraindo-os para o fundo.



Perspectiva aérea

Ao pintar paisagens, um dos recursos mais eficazes para criar a sensação de profundidade é a perspectiva aérea, expressão imprópria mas usualmente empregada para designar uma visão na qual as coisas que estão distantes aparecem mais enevoadas e em tom mais claro do que os objetos vistos de perto. Trata-se de uma ilusão óptica natural; criada pelo efeito da atmosfera terrestre sobre as ondas de luz que percorrem longas distâncias. Tente reproduzir esse fenômeno em suas paisagens.

National Museum of American Art

Pintores inexperientes freqüentemente desprezam o que vêem diante de si e fazem o plano de fundo muito vivo e detalhado. Isso contraria as "regras" da perspectiva aérea e faz com que os quadros pareçam planos demais e pouco convincentes.

A perspectiva aérea afeta nossa visão de uma imagem distante de três maneiras: tirando-lhe nitidez (os contornos ficam vagos e os pequenos detalhes desaparecem); clareando e diminuindo a variedade de tons (as cores ficam mais claras e os tons menos distintos); e dando às cores visíveis uma tonalidade fria, azulada (pois a atmosfera tende a absorver o lado quente do espectro solar e a refletir o lado frio).

Como criar o efeito

Os segredos básicos para reproduzir a perspectiva aérea são bem simples:

☐ Reduza progressivamente a intensidade das cores do fundo e ao mesmo tempo clareie seus tons.

☐ Acrescente tonalidades de azul às cores, para "esfriá-las".

☐ Elimine textura e detalhes dos motivos do fundo; faça-os com contornos pouco incisivos, para que pareçam borrados.

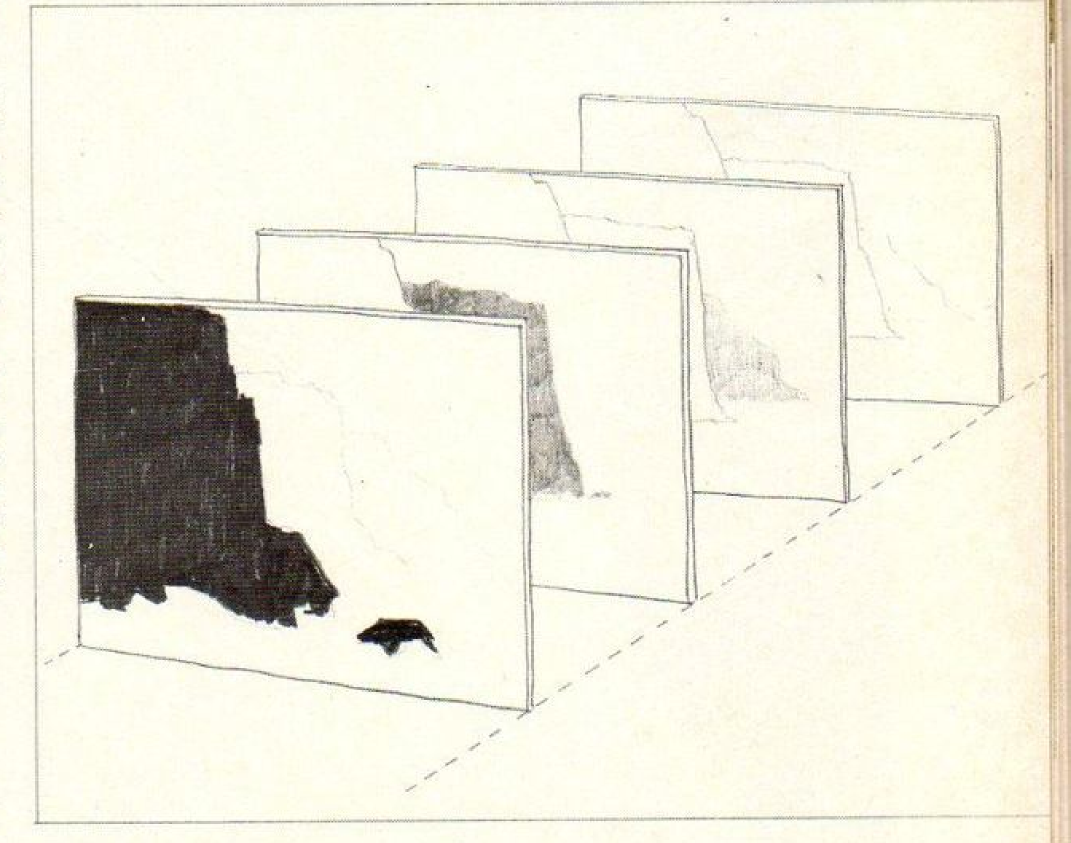
O resultado será verdadeiramente convincente se você levar em conta as exigências da perspectiva aérea desde o instante em que começar a compor o quadro. Por exemplo, de pouco adiantará representar o efeito da atmosfera sobre um plano distante se isso não for reforçado pelo resto da composição — mesmo uma perspectiva aérea produzida com todo o cuidado parecerá falsa se o primeiro plano e o plano intermediário não estiverem bem definidos, para ajudar o plano de fundo a recuar.

Mais importante ainda é saber onde incide a luz. No quadro à esquerda — um exemplo clássico de perspectiva aérea — a luz se concentra no plano intermediário, permitindo assim ao artista criar o contraste de tom necessário entre o primeiro plano, escuro e sombreado, e o fundo, bem claro e enevoado.

Acima, à esquerda: Ao longo do Hudson, *de John Frederick Kensett, 1852, óleo sobre tela, 46 x 61 cm. Ao lado, detalhe ampliado do quadro.*



SIMPLIFIQUE AS REGRAS
Uma dica útil para representar perspectiva aérea é visualizar o quadro como uma série de "zonas" tonais, começando por uma zona escura em primeiro plano e terminando com uma clara no plano de fundo. No desenho acima e em sua divisão tonal abaixo, note como os tons de cada zona vão se tornando progressivamente menos contrastantes. Isso é acompanhado por uma redução uniforme da textura e dos detalhes.



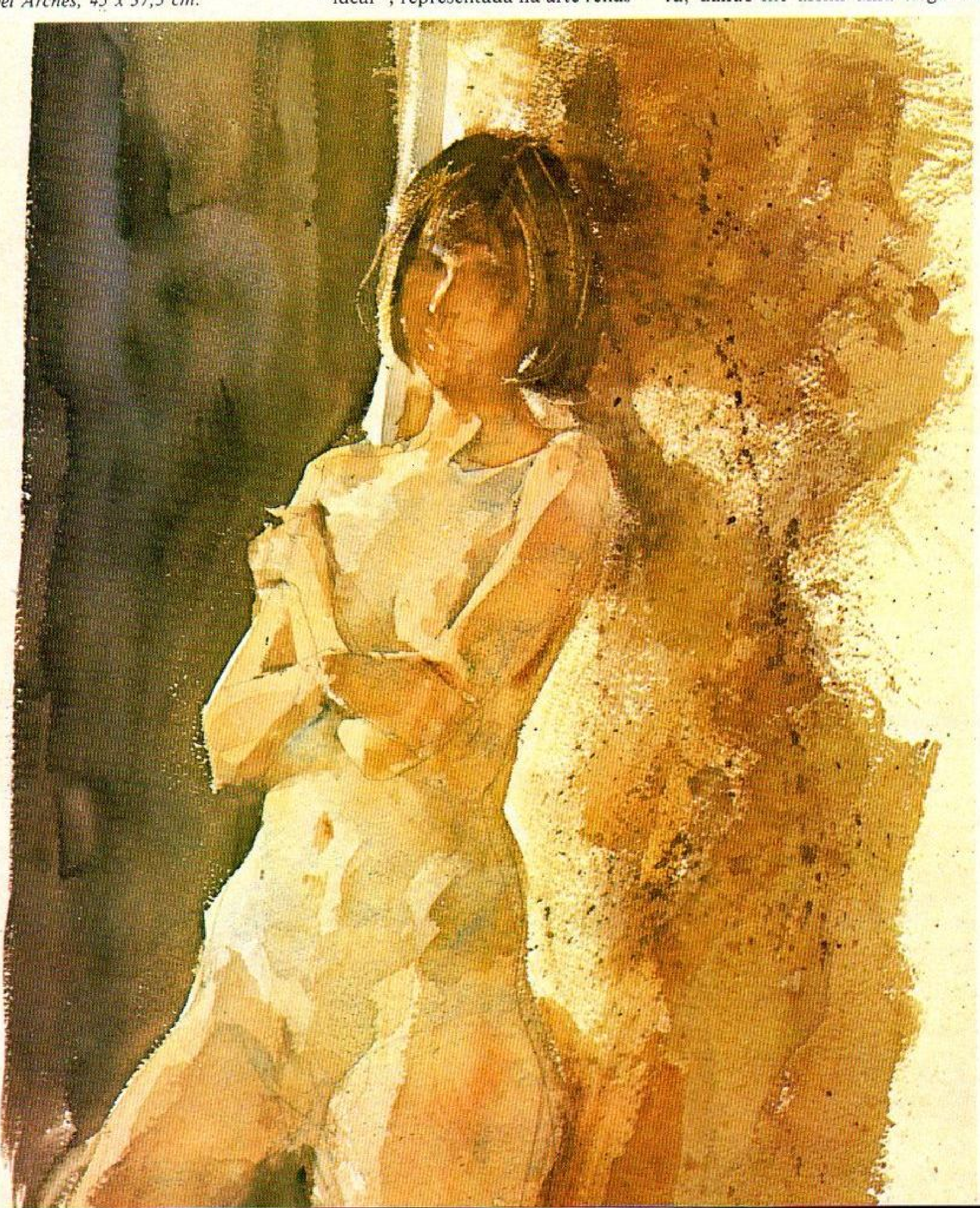
O corpo humano

Para fazer um bom desenho da figura humana é preciso que as partes do corpo estejam nas proporções corretas. Isso não é tão fácil como pode parecer à primeira vista, pois nossos olhos tendem a fazer com que vejamos algumas partes maiores ou menores do que realmente são. A solução é "calcular" cuidadosamente cada uma, usando o método de relacionar proporções com "lápis e polegar".

Os artistas costumam estabelecer as proporções usando a cabeça como unidade padrão de medida. A figura "ideal", representada na arte renascentista, tem altura equivalente à de oito cabeças, e as outras medidas do corpo são todas relacionadas a essa medida padrão.

Mas isso não é, de forma alguma, uma regra fixa. Artistas que trabalharam com a deformação da figura humana, como El Greco, costumavam fazê-la com até dez cabeças de altura, dando-lhe assim uma elegância

Figura em pé à luz do sol,
de Charles Reid, aquarela sobre papel Arches, 45 x 37,5 cm.



exageradamente escultural. Na vida real, as pessoas medem, em geral, de 7 a 7,5 cabeças; se você usar essa medida como padrão, seus desenhos provavelmente parecerão reais, mas não muito elegantes.

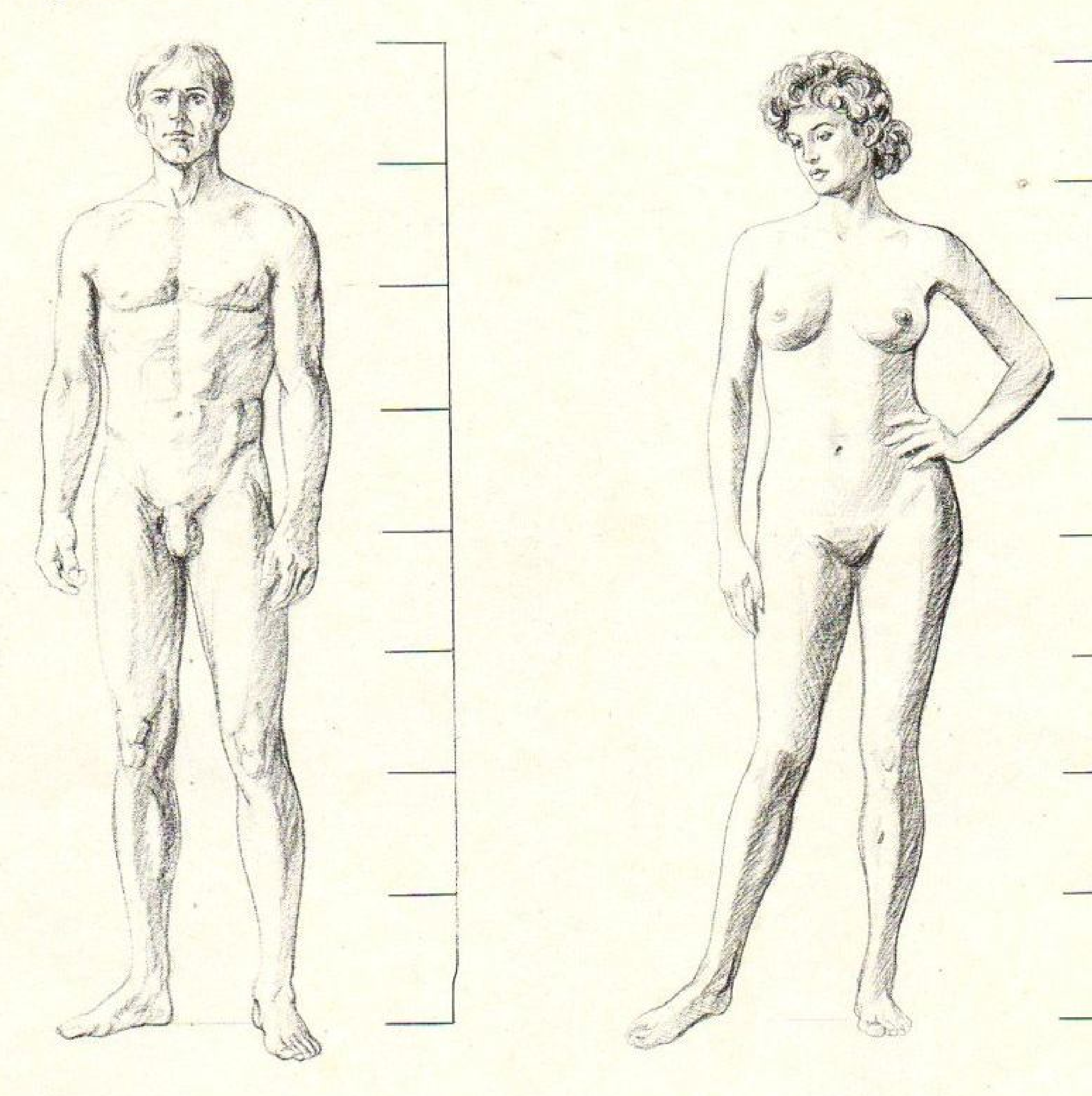
O importante é lembrar que as proporções do corpo adulto são basicamente as mesmas, seja qual for o modelo e a maneira de desenhá-lo.

Os trabalhos aqui mostrados reforçam esse ponto. A pintura à esquerda é uma aquarela realizada com manchas, de forma bastante gestual e expressiva, enquanto o desenho da direita aproxima-se mais dos padrões anatômicos do Renascimento. Contudo, nos dois casos, os artistas seguiram as regras das proporções, descritas nas páginas seguintes.

À direita: Desenho de figura humana, de Joseph Sheppard, com detalhes dos músculos (abaixo). Aqui você pode ver os músculos do corpo explorados como uma série de formas curvas individuais. O efeito da luz nas formas do corpo fica mais aparente se você iluminar o modelo com uma única fonte de luz forte.



Proporções do corpo



POR ONDE COMEÇAR
No início, limite-se a fazer esboços de frente, perfil, costas e meio-perfil. Desenhe a uma distância de, no mínimo, três metros do modelo — se ficar mais perto enfrentará o problema adicional da perspectiva (escorço), que pode dificultar o cálculo das proporções. Talvez seja útil desenhar a linha do chão, para que você possa fixar melhor a posição dos pés do modelo (estes, por sua vez, indicam como o peso da figura está distribuído).

Homem de frente

Embora não haja duas pessoas exatamente iguais, é bom memorizar as proporções de um modelo "ideal" e tê-las em mente ao desenhar. A maioria dos artistas usa a cabeça como unidade de medida e constrói figuras com altura correspondente a cerca de oito vezes essa referência.

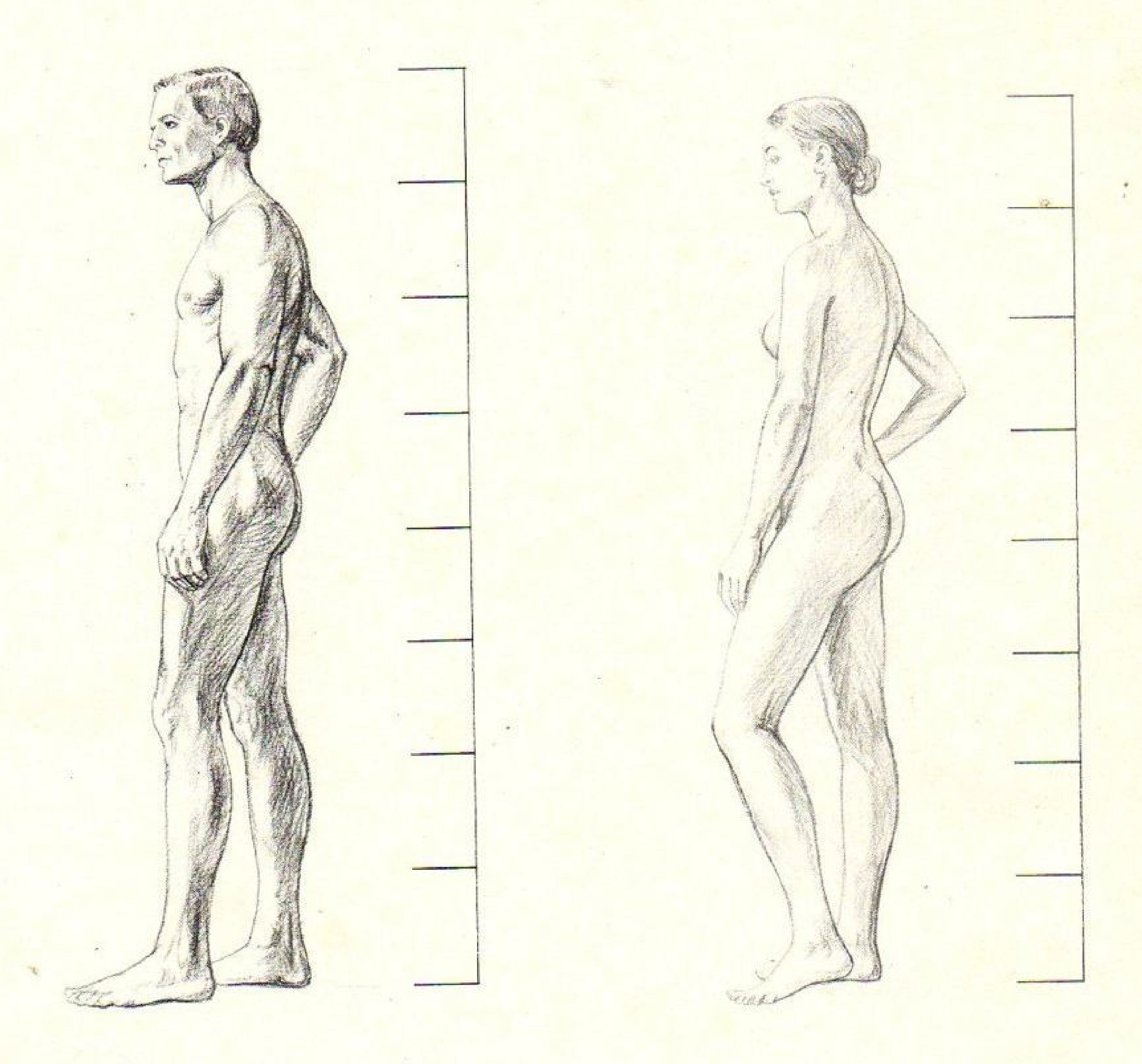
No homem, o comprimento total do tronco equivale a três cabeças (do queixo até o púbis) e pode ser dividido em três partes iguais, nos mamilos e no umbigo. A coxa mede duas cabeças, assim como a canela. No ponto mais largo — os ombros — a figura "ideal" tem pouco mais de duas cabeças.

Mulher de frente

A figura feminina ideal também mede oito cabeças de altura, embora seja um pouco mais baixa que a figura masculina "ideal" da esquerda.

Há dois pontos largos — os ombros e os quadris —, que medem aproximadamente duas alturas de cabeça.

Observe como nas duas figuras desta página os cotovelos ficam aproximadamente três cabeças abaixo do topo da cabeça, alinhados com o ponto mais estreito da cintura, enquanto os pulsos ficam na linha do púbis. Note que esses alinhamentos mudam conforme o modelo desloca seu peso de um pé para outro.



Homem de perfil

Numa figura vista de perfil, as proporções são essencialmente as mesmas. Observe que a borda inferior do músculo peitoral chega até quase metade do braço, enquanto o contorno inferior da nádega fica a uma distância equivalente a pouco mais de quatro cabeças, a partir do topo da figura — ou seja, um pouco abaixo do púbis.

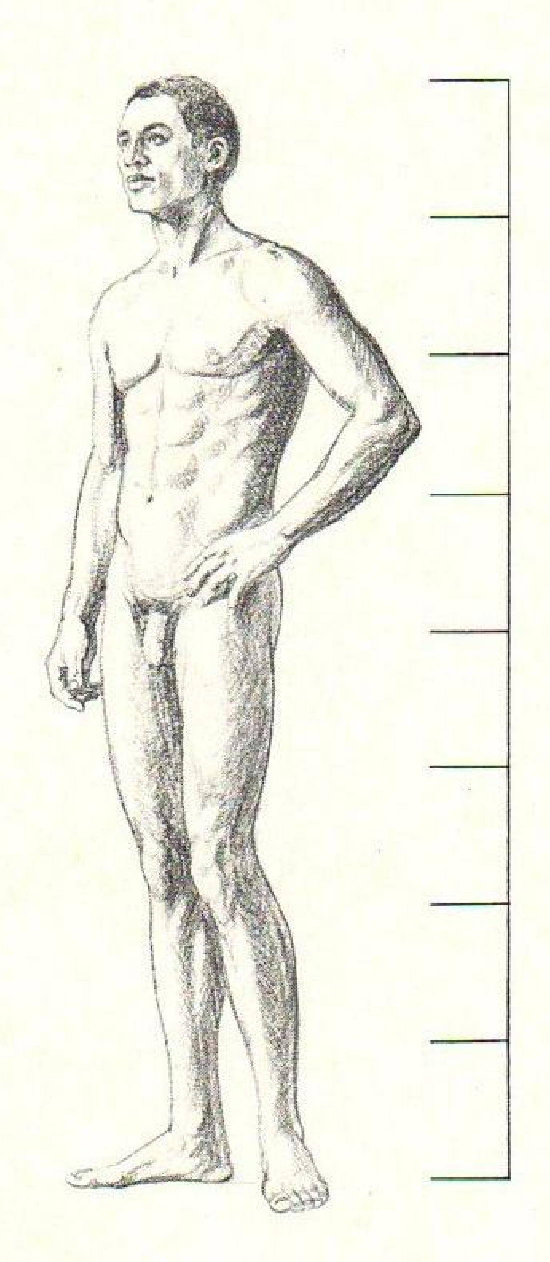
Quando o modelo dobra o braço, o cotovelo não fica na linha da cintura, pois sobe. Observe, também, o tamanho do pé — visto de lado, seu comprimento é maior que o de uma cabeça (muitos principiantes cometem o erro de desenhá-lo menor).

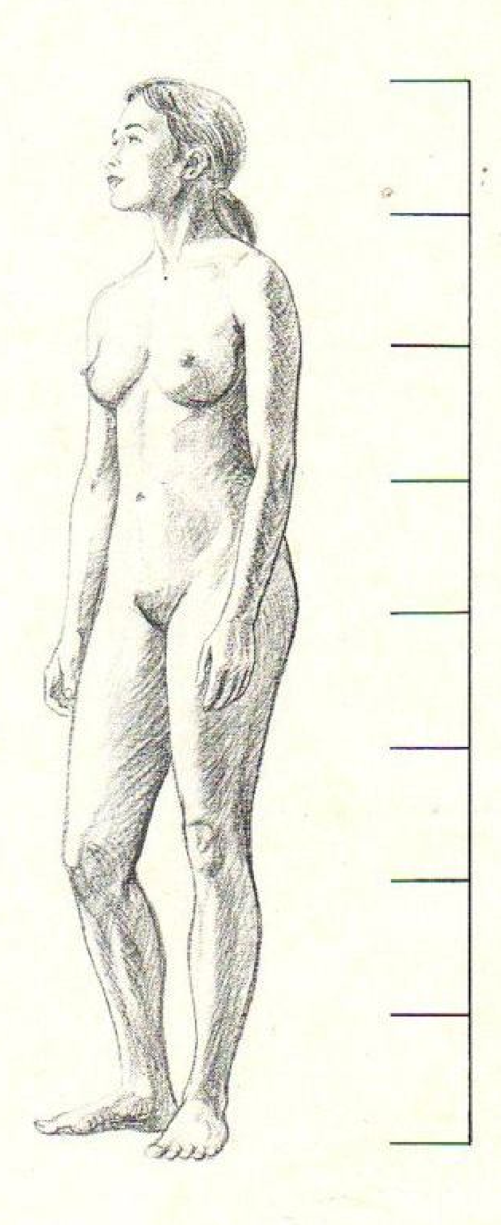
Mulher de perfil

A figura feminina ''ideal'' também conserva as mesmas proporções gerais, quando vista de perfil. Mais uma vez, você pode observar que o seio chega até quase metade do braço, enquanto a parte inferior da nádega fica logo abaixo do ponto médio da figura. Isso significa que o braço e o antebraço devem medir, cada um, aproximadamente uma cabeça e meia. Assim como na figura masculina, o pé da figura feminina mede pouco mais que o comprimento de uma cabeça, enquanto a mão estendida mede pouco menos que uma cabeça. A nuca e a parte posterior da cintura ficam na mesma linha.

! TRABALHE RÁPIDO

Avalie as proporções e desenhe o mais rápido que puder, a fim de captar o movimento e a vitalidade do modelo. Se você ficar preso a detalhes, perderá a relação da parte com o todo e também o senso de proporção. Talvez lhe convenha marcar um limite de tempo — cinco minutos, por exemplo.





☆ **MARQUE AS DIAGONAIS**
Geralmente há mais linhas diagonais do que verticais ou horizontais numa figura em pé. Isso se aplica particularmente à coluna e aos membros, que quase nunca são "retos".

! **MÃOS E PÉS**
Como nossa atenção fica naturalmente focalizada na cabeça e no tronco de uma figura, há sempre o perigo de fazer as extremidades desproporcionalmente pequenas. Compare o tamanho de suas mãos e pés com o de sua cabeça — verá que são maiores do que parecem à primeira vista.

Homem de meio-perfil

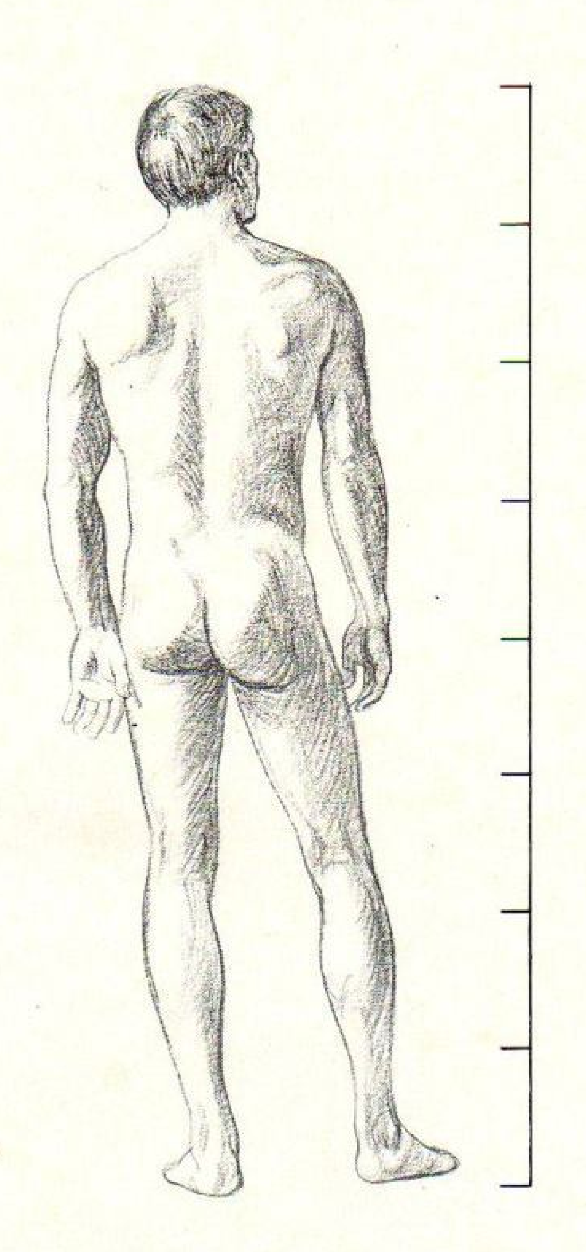
Na posição de meio-perfil, as proporções horizontais tornam-se progressivamente mais estreitas — enquanto as verticais continuam as mesmas. Nesta posição, os ombros medem um pouco menos que o comprimento de duas cabeças e o tronco também se estreita proporcionalmente.

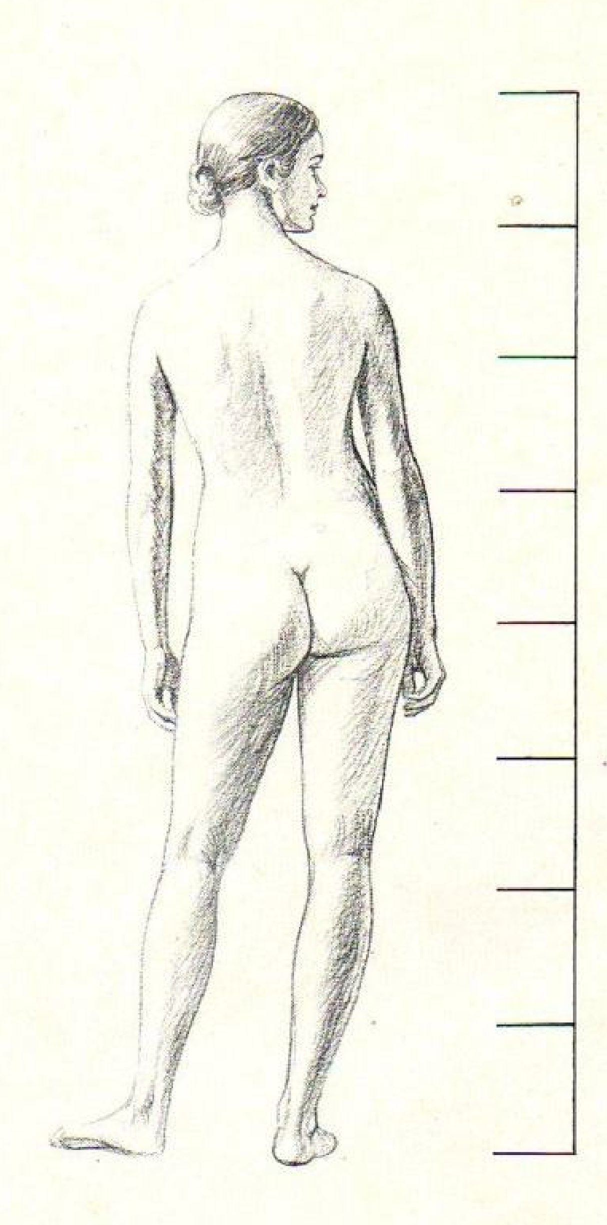
Estude as proporções do braço dobrado: tanto o braço quanto o antebraço têm aproximadamente o comprimento de uma cabeça e meia, enquanto a mão mede pouco menos que uma cabeça. Quando o braço dobra, o cotovelo sobe acima do ponto médio da figura e o pulso não fica mais na linha do púbis.

Mulher de meio-perfil

Neste ângulo você pode ver que, quando uma perna fica dobrada e a outra esticada, o joelho da dobrada tende a cair ligeiramente. Assim como na figura masculina, os pontos largos do corpo — neste caso, os ombros e os quadris — ficam mais estreitos, equivalendo ao tamanho de duas cabeças.

A borda inferior do seio continua quase na metade do braço. Note que o cotovelo fica mais ou menos na linha do umbigo, embora na mulher ele se situe um pouco mais baixo do que no homem. Com freqüência, diferenças desse tipo passam despercebidas.





Homem de costas

Vistas por trás, tanto a figura masculina como a feminina apresentam as mesmas proporções que de frente — mas com algumas diferenças sutis. As bordas inferiores das nádegas ficam um pouco abaixo do ponto médio da figura; já o púbis está a uma distância de quatro cabeças, contadas a partir do topo da figura.

A distância entre as dobras atrás dos joelhos e as dos calcanhares é pouco menor que duas cabeças, em contraste com as bordas inferiores dos joelhos, que ficam bem mais baixas quando a figura é vista de frente. A largura dos quadris equivale a uma cabeça e meia.

Mulher de costas

Tal como na visão frontal, vistos de trás os quadris femininos têm mais ou menos a mesma largura que os ombros — cerca de duas cabeças — e ambos inclinam-se ligeiramente para baixo quando o peso da figura se desloca para a perna dobrada.

Note que as bordas inferiores das omoplatas situam-se a uma distância de duas cabeças a partir do topo da figura. Observe, também, que em nenhum dos exemplos as figuras estão perfeitamente eretas: há sempre um deslocamento do peso para uma das pernas, fazendo com que as partes do corpo do mesmo lado fiquem um pouco rebaixadas.

MODELOS VIVOS

Em geral, nas escolas de arte há aulas de desenho nas quais uma pessoa atua como modelo, posando despida para que os alunos possam exercitar-se no desenho da figura humana. Se você não tem condições de assistir a uma aula de desenho com modelo vivo, experimente estas alternativas:

☐ Forme seu próprio grupo de desenho com familiares ou amigos, onde todos se revezarão posando.

☐ Leve seu bloco de esboços a lugares onde as pessoas usam pouca roupa — piscinas, academias de esporte, escolas de dança e centros esportivos.

Desenho de bocas

O QUE PODE SAIR ERRADO
Ao desenhar a boca, muitas pessoas começam traçando o contorno final dos lábios — partindo de um dos cantos e fazendo todo o contorno até voltar ao ponto de partida. Essa abordagem linear, no entanto, torna mais difícil captar a forma tridimensional da boca ou seu posicionamento no rosto. Não tenha receio de rabiscar diversas linhas rápidas para localizar e definir a boca. Quando estiver satisfeito com o resultado, os "erros" podem ser apagados ou pintados novamente.

As feições de uma pessoa — boca, olhos, nariz e orelhas — são tão únicas como sua personalidade. O desenho fiel das feições requer observação minuciosa e sensibilidade em sua execução. Mas à medida que você for aprimorando esses requisitos, o desenho e a pintura de retratos irão se transformando num desafio agradável, intuitivo e natural, ao invés de trabalhoso e inseguro.

Todas as bocas, por exemplo, têm basicamente a mesma estrutura fisiológica, constituída pelos músculos e ossos da cabeça. O ponto em que a boca se situa entre o nariz e o queixo, a sua largura em relação à da cabeça, e mesmo o tamanho do lábio superior, comparado com o inferior, são regulados por normas gerais.

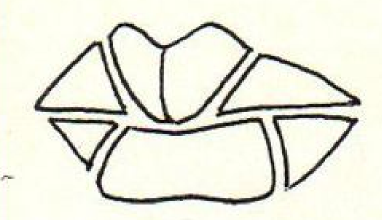
O que faz com que toda boca seja única é a maneira pela qual sua forma e suas dimensões variam em relação a essas regras. Para fazer essas distinções, que muitas vezes são extremamente sutis, comece dando-lhe a forma geral e o posicionamento correto — independentemente de estar fazendo um esboço rápido ou um desenho mais elaborado.

Depois de captar os detalhes básicos da boca, registre suas qualidades mais sutis. Lembre-se de que a expressão depende muito do que a boca consegue transmitir.

Retrato de um jovem, *de Joe Hing Lowe, pastel sobre papel, 45 x 60 cm. Lábios carnudos, ligeiramente abertos, dão ao modelo aparência relaxada, quase sensual. O volume do lábio inferior é enfatizado pelo uso de iluminação direta.*



Estrutura da boca



A: *Em geral, os lábios podem ser divididos em planos — quatro no superior e três no inferior.*



B: *A parte do lábio inferior em que a luz incide é "descorada" e tem uma sombra logo abaixo.*



C: *De perfil, a boca recua. Os lábios se unem diretamente acima do ponto em que o lábio inferior encontra o queixo.*

As seguintes regras gerais vão ajudá-lo a desenhar bocas mais fiéis à anatomia. Assim, haverá uma concentração maior nos detalhes particulares que dão a cada boca sua característica própria.

O lábio superior é mais fino que o inferior e compõe-se de quatro planos, dois de cada lado de uma linha divisória central que se projeta para a frente (ver **A**, acima). O lábio inferior tem três planos: um central, levemente saliente, e dois laterais menores, inclinados. Os planos da boca são totalmente visíveis de frente e de meio-perfil, embora fiquem menos evidentes num sorriso.

A cor escura dos lábios nem sempre preenche a boca inteira; às vezes vê-se uma linha pálida em torno dos lábios (ver **B**, acima).

De perfil, o lábio superior projeta-se ligeiramente sobre o inferior (ver **C**, acima).

Lábios sorridentes tornam-se mais alongados e estreitos, e a linha horizontal que os separa volta-se ligeiramente para cima nos cantos (ver **A**, **B**, **C**, à direita). Isso faz com que a região acima dos cantos da boca fique sombreada.

Num sorriso amplo, o lábio inferior achata-se, perde sua forma independente e é afetado pela compleição do maxilar e dos dentes inferiores. A sombra curta e profunda que aparece embaixo da boca mostra-se contínua e achatada, estendendo-se em torno do lábio, até o canto da boca.

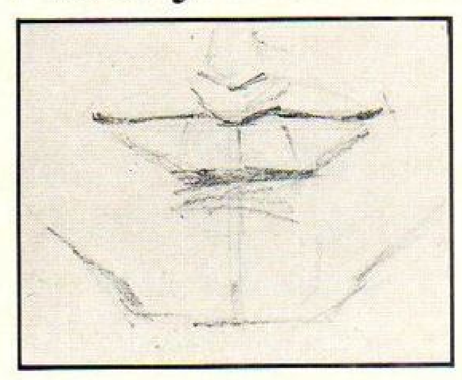
Nos esboços desta página, as linhas suaves, a lápis, seguem o contorno dos lábios, os tons escuros indicam as sombras e a iluminação é dada pelo papel branco. As linhas de separação entre os dentes não foram traçadas, mas insinuaram-se a forma e os ângulos dos dentes.

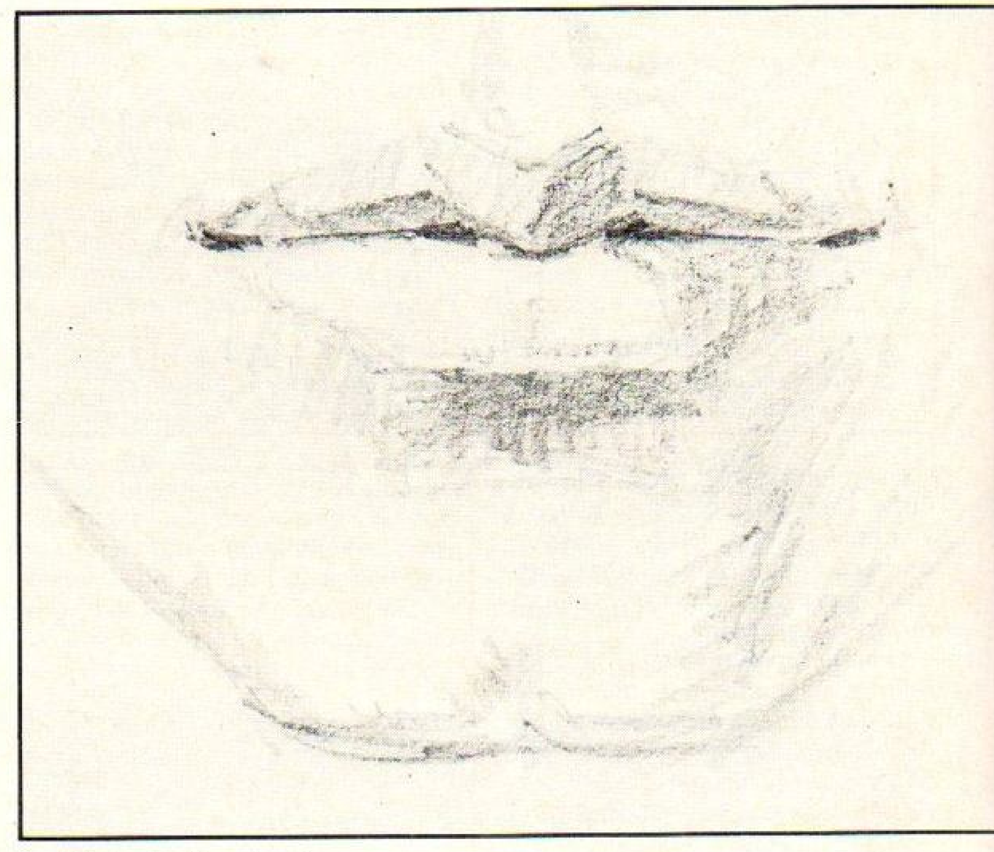
A: *Uma boca com um leve sorriso: note a ênfase nas linhas centrais entre os lábios.*

B: *Uma boca sorridente, ligeiramente aberta, revela uma linha central curva entre os lábios.*

C: *Numa boca com um sorriso amplo e aberto, o lábio superior fica estreitado.*

Vistas frontal e de meio-perfil





1. Vista de frente: estrutura

Comece com linhas de construção simples (acima). Trace uma linha vertical central entre os lábios, para refletir a simetria do rosto. Em seguida, trace as quatro linhas básicas do lábio superior e as três do inferior. Faça uma ligeira marcação para sugerir uma sombra sob o queixo, e desenhe de leve o sulco que vai da base do nariz ao lábio superior. Se a estrutura global lhe parecer boa, apague as linhas indesejadas.

Comece a dar ao lábio superior o formato de um par de asas que se encontrem na linha central, e faça os planos do lábio inferior. Enfatize a forma da linha entre os lábios e reforce a linha vertical para sugerir uma ruga no lábio inferior.

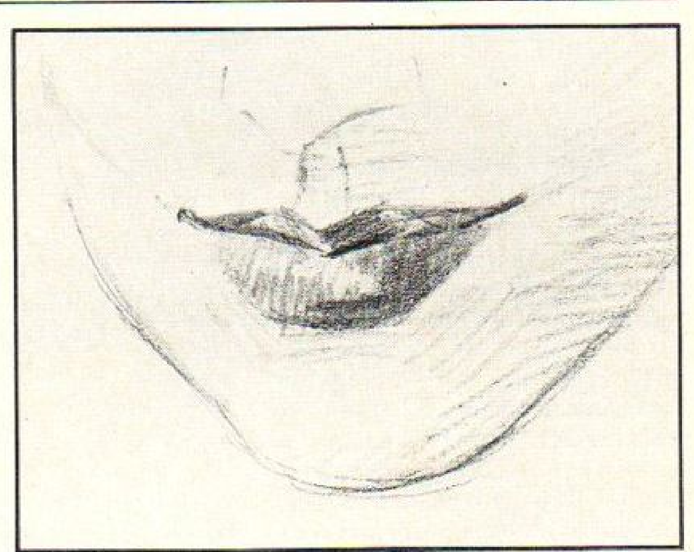
2. Vista de frente: tons

Com o lápis bem inclinado, faça os tons com grupos de traços largos, paralelos (acima). Geralmente o lábio superior fica na sombra, pois volta-se contra a luz. Faça sombras profundas entre os lábios e sob o lábio inferior, e então sombreie as áreas planas que se encontram voltadas para o lado contrário ao da fonte de luz.



1. Vista de meio-perfil: estrutura

Olhando-se de cima, vê-se menos o lábio superior e mais o inferior. O lado direito da boca fica também mais visível. Trace de leve a linha vertical central, mas faça com que a linha entre os lábios se curve ligeiramente para cima. Reproduza o formato de asa do lábio superior e os três planos do inferior. Depois, redesenhe tudo com linhas suaves e curvas e elimine as linhas estruturais.



2. Vista de meio-perfil: tons

Faça com que o centro do lábio superior se projete sobre o inferior. Enfatize os cantos da boca voltados para cima e reforce a linha do queixo, do maxilar e o sulco entre o nariz e o lábio superior. Escureça os lábios seletivamente, observando o padrão de luz e sombra. Reforce a linha entre os lábios, escureça a parte inferior e modele o queixo e o maxilar.

Vista de perfil

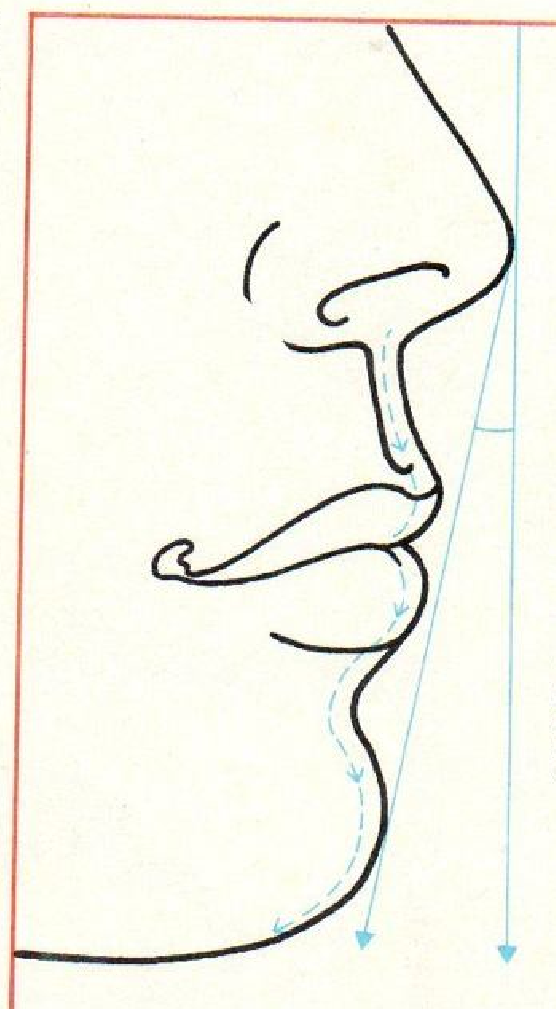
Ao desenhar boca, nariz e queixo de perfil, lembre-se de que cada um desses traços fica ligeiramente mais recuado do que o que está acima dele (ver à direita). O lábio superior fica mais recuado que a ponta do nariz, o lábio inferior mais recuado que o superior e o queixo mais recuado que o lábio inferior.

Evidentemente, a proporção exata desses recuos varia de pessoa para pessoa. Mas o padrão básico de recuo serve para a maioria dos rostos.

Quando estiver satisfeito com seu esboço, comece a aplicar luz e sombra cuidadosamente, para acrescentar força e volume a seu trabalho.

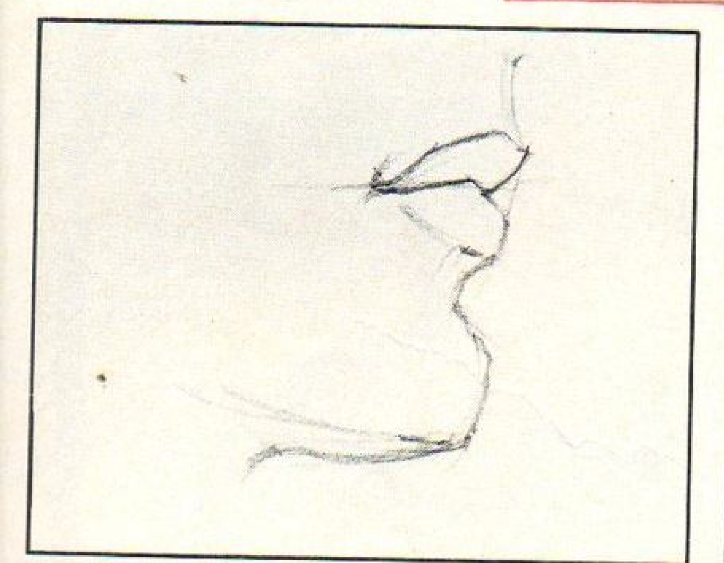
Faça com que a luz venha de cima, para que as sombras e as partes iluminadas sejam vistas com clareza.

Deverá haver uma pequena sombra sob o nariz, com a luz atingindo a pele acima do lábio superior. O lábio superior propriamente dito fica na sombra, enquanto a superfície superior do lábio inferior recebe iluminação. A parte inferior do lábio inferior também fica na sombra, e uma sombra maior ainda se forma abaixo dele, na reentrância que o separa do queixo. A luz incide sobre a ponta do queixo, deixando a região inferior na sombra.



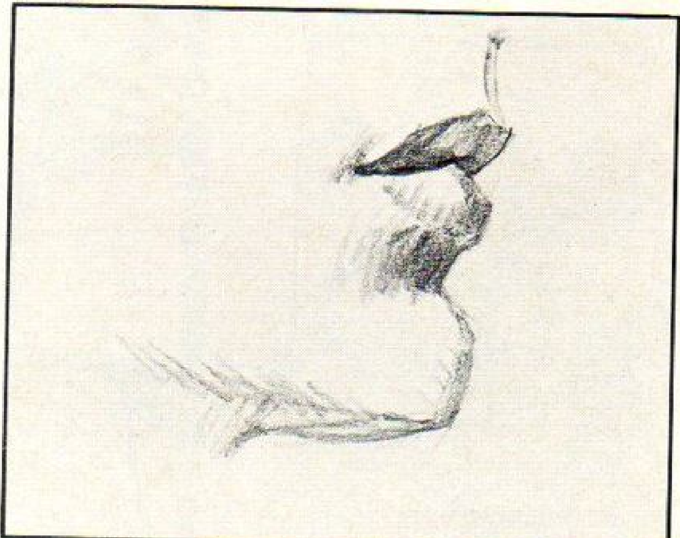
Lembre-se de que a boca consiste num músculo ativo e, como tal, é um objeto tridimensional afetado pelos demais músculos faciais. Os principiantes tendem a enfatizar demais a protuberância da boca nas vistas de perfil, desenhando um par de lábios carnudos que ressaltam do conjunto, como se fossem um elemento postiço. No entanto, observando cuidadosamente o modelo e seguindo as regras gerais, você com certeza não cometerá esse erro.





1. Vista de perfil: estrutura

Desenhe primeiro a linha divisória entre o lábio superior e o inferior e a linha inclinada para dentro que vai do lábio superior até a ponta do inferior. Desenhe o lábio superior com algumas linhas fortes e, com uma única linha, trace a curva que vai até a base do nariz. Desenhe o lábio inferior mais recuado que o superior e faça o queixo.



2. Vista de perfil: tons

Defina o formato dos lábios com linhas mais escuras e áreas amplas de tons. O lábio superior está na sombra porque se inclina para a frente. O inferior recebe luz, e por isso é mais claro, exceto no lugar em que o lábio superior projeta sombra sobre ele. Embaixo do lábio inferior há uma sombra profunda. Coloque mais sombra no canto da boca e modele o queixo e o maxilar.

Formas positivas e negativas

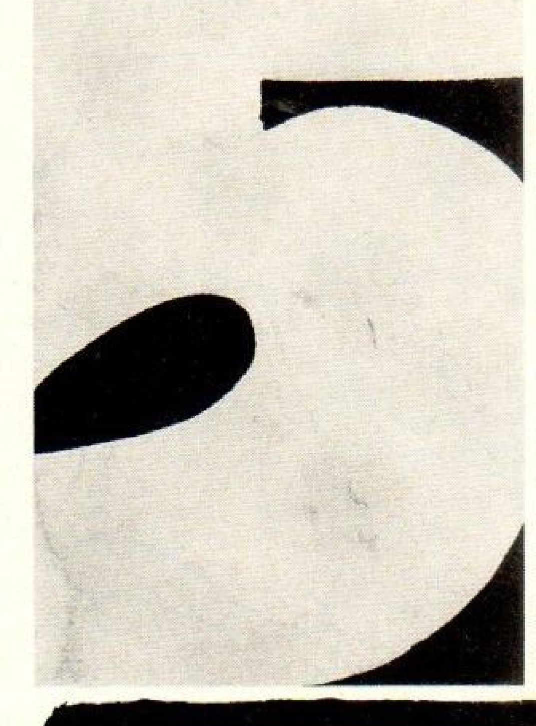
Todo motivo tem formas positivas e negativas. Saber reconhecê-las e usá-las de maneira criativa facilita o trabalho e permite um aprimoramento da composição, tanto de um esboço como de uma pintura acabada.

O motivo de um quadro é geralmente constituído de formas positivas: o número 5 preto (à direita), o homem (abaixo), a mulher oriental (embaixo, à direita) e a jovem lendo (página ao lado) são formas positivas e também os motivos de seus respectivos quadros.

As formas negativas em geral constituem o fundo: são os espaços que rodeiam as formas positivas.

Na verdade, as formas negativas são tão importantes para a qualidade do seu trabalho quanto as positivas, e você deve dedicar-lhes o mesmo planejamento, cuidado e atenção.

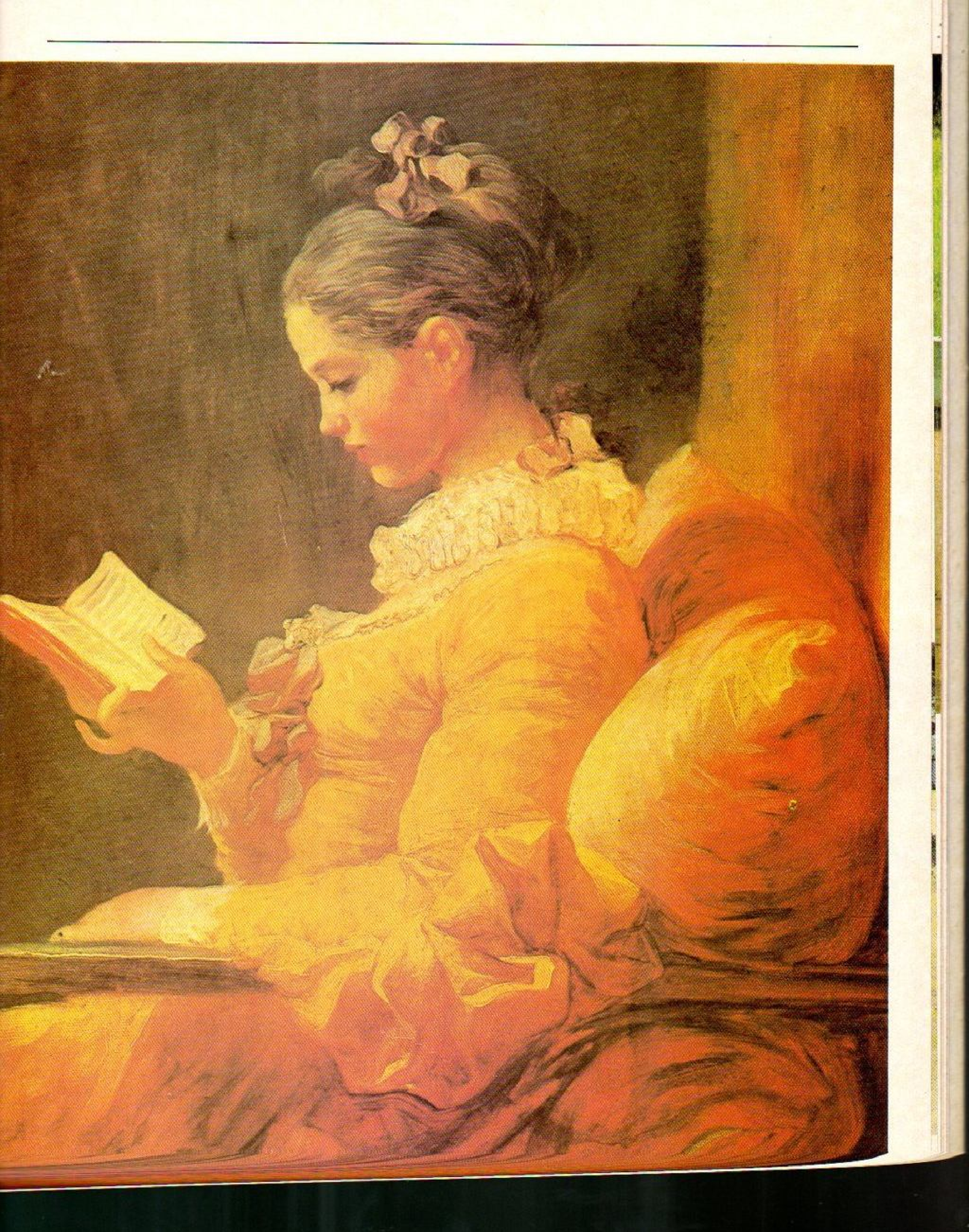
Sobretudo, lembre-se de que os dois tipos de forma são determinados pela ênfase que você lhes dá; isso pode ser constatado nas imagens do número 5, acima apresentadas.







Acima: *Mau uso do espaço negativo. As formas 1 e 2 são iguais e desinteressantes.*
À direita: *As formas negativas que circundam a mulher oriental (no estilo de Utamaro) foram cuidadosamente planejadas.*
Página ao lado: Uma jovem lendo, *de Jean-Honoré Fragonard, óleo sobre tela, 80 x 63 cm.*
Note o excelente aproveitamento do espaço negativo.



☆ QUEBRE O ESPAÇO

Uma figura sozinha pode ser deslocada do centro do papel ou da tela, eliminando assim a monotonia que se instala quando formas negativas ficam em total equilíbrio e simetria. Um outro "truque" para criar formas negativas interessantes consiste em fazer as positivas suficientemente grandes para quebrar as negativas em áreas menores. Volte à página 62 e veja como o número 5 em branco é grande o bastante para "quebrar" o espaço que o rodeia em três formas distintas — muito mais misteriosas e excitantes que a única forma negativa que contorna o número 5 em preto. O mesmo recurso foi usado no desenho da mulher oriental, cujos ornamentos de cabeça fragmentam em três o espaço negativo que a rodeia.





Modelagem

Quando estamos diante de um motivo único, isolado, torna-se fácil identificar o que é positivo ou negativo. É o caso do rosto de uma pessoa ou do número 5, por exemplo. Mas as coisas tornam-se mais complicadas quando há necessidade de registrar vários objetos. Lembre-se, antes de mais nada, de que não existem regras absolutas ou "científicas" sobre o que é positivo ou negativo. A escolha depende daquilo que você quer enfatizar ou não.

Os dois estudos feitos por Charles Reid de uma modelo despida em seu estúdio (acima e à esquerda) mostram como o tratamento de formas positivas e negativas pode ser flexível. No estudo acima, a ênfase e o foco estão dirigidos para as diversas formas positivas, interligadas: a figura sentada, a banqueta, a cadeira da modelo e a janela.

O estudo da esquerda é mais simples; o artista pintou as formas negativas com uma aguada escura e tonal, enquanto as formas positivas —

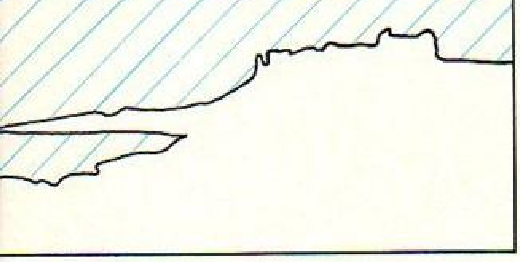
constituídas, neste caso, pela figura, a banqueta e a cadeira — foram deixadas em branco, com um mínimo de definição linear.

Esboços rápidos como estes são de grande ajuda na composição de uma pintura, antes que você passe a concentrar-se nos detalhes. Ao fazer estudos preliminares, pense nas formas positivas e negativas em termos amplos e ignore os detalhes e as cores específicas de cada objeto. Identifique e simplifique o negativo e o positivo, resumindo-os em grandes formas individuais; assim você poderá avaliar de maneira razoavelmente precisa a força da composição e fazer as correções e ajustes necessários.

Além dessa visão mais geral e de conjunto, é preciso contar também com uma visão seletiva, procurando resistir à tentação de encher as composições com detalhes supérfluos, que desviam o interesse do motivo principal.

Muitos principiantes, assim que aprendem a identificar as formas negativas, receiam deixá-las com espaços "vazios", e acabam preenchendo-as com objetos desnecessários. No entanto, basta olhar para as obras das páginas anteriores para apreciar o poder das formas negativas despojadas de elementos.

A paisagem em aquarela abaixo constitui bom exemplo prático disso. Aqui o motivo é um pequeno grupo de casas de fazenda caiadas de branco, mas as formas negativas — o céu e o mar — são tão fortes quanto as positivas em termos do papel que desempenham na pintura. Devido ao tipo de ênfase que recebeu, o céu forma um acentuado contraste com as casas brancas e projeta essas formas positivas na direção do observador.



Abaixo: Fazenda no alto de Newgale Pembrokeshire, *de John Blockley, aquarela, 23 x 46 cm. O diagrama à esquerda mostra o céu como forma negativa, claramente definida ao longo do horizonte. O mar também é uma forma negativa fluida, insinuada pelo rochedo por trás dele e pelo primeiro plano escurecido.*

REVELE SEUS NEGATIVOS

Como exercício, tente desenhar todas as formas negativas em torno de um motivo simples, ao invés de desenhar o próprio motivo. Se você trabalhar com uma observação cuidadosa, chegará à forma positiva do motivo, definida pelas formas negativas que o rodeiam.

Mesmo ao desenhar "normalmente", à medida que for registrando a forma positiva de um motivo, procure estar ciente também do espaço negativo que o rodeia. Isso tornará seu traço mais preciso.

Como fazer sombras

PADRÕES DE SOMBRA
Os diagramas de bules de café abaixo mostram de que maneira a posição da fonte de luz altera os padrões de luz e sombra.
O bule **A** recebe iluminação frontal, que faz com que as áreas sombreadas sejam dispersadas para o lado, criando um efeito achatado, bidimensional, sem muito volume.
Os bules **B** e **C** recebem iluminação de cima e dos lados direito e esquerdo respectivamente, o que enfatiza seu volume.
Os bules **D** e **E** recebem o mesmo tipo de iluminação, mas a fonte de luz está situada num ponto mais alto que em **B** e **C**; conseqüentemente, as sombras projetadas são mais curtas.
O bule **F** é iluminado por trás, o que cria um efeito mais achatado.

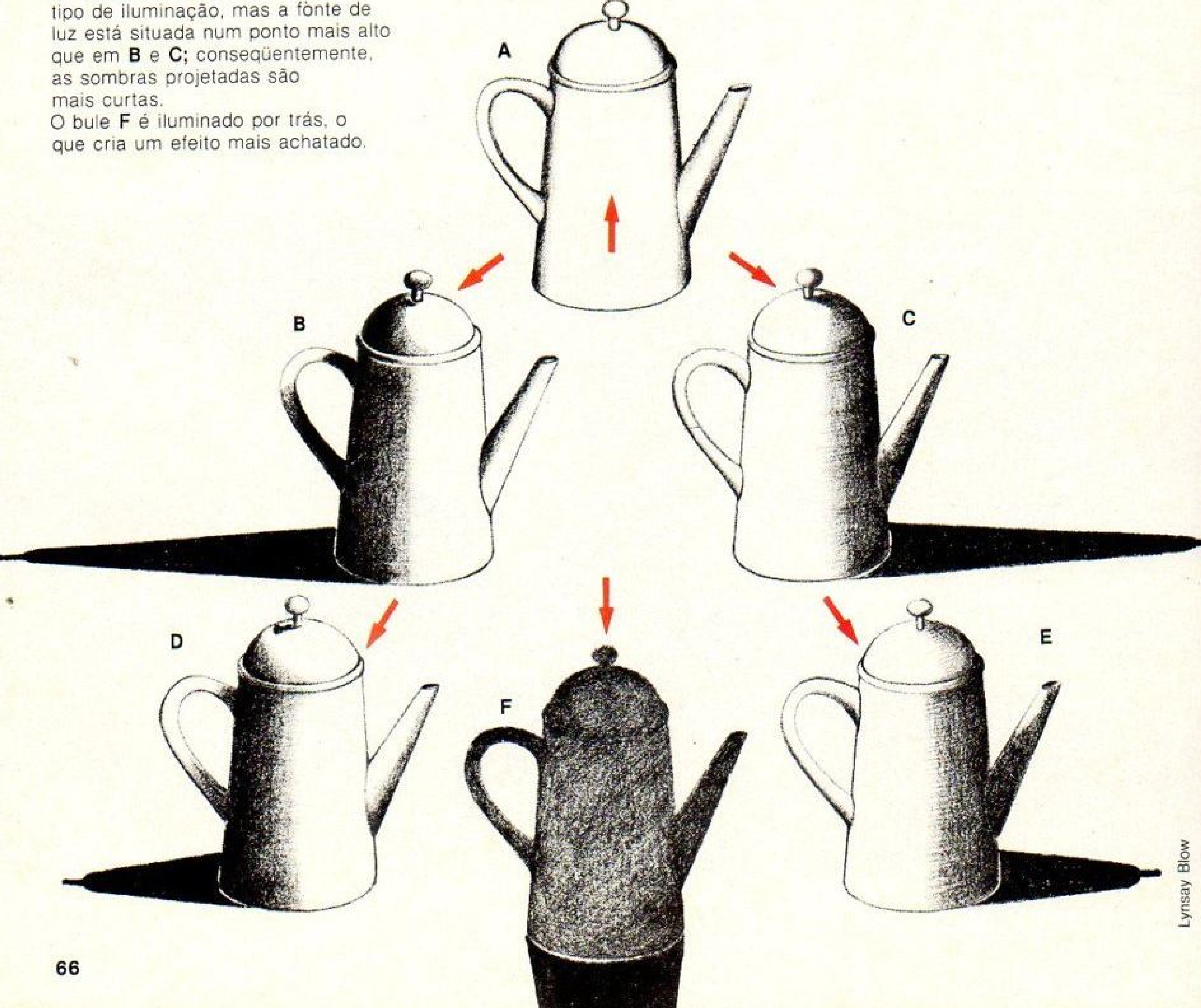
O capítulo sobre luz e sombra *(ver pág. 31)* introduziu a idéia de se usarem as mudanças de tom para dar uma aparência tridimensional aos objetos. Este capítulo faz uma análise mais completa do emprego de luz e sombra, e mostra a importância da interação desses dois elementos para o desenho e a pintura, seja qual for o medium ou técnica empregados.

Não existe sombra sem luz; portanto, a introdução de sombras numa pintura implica a presença de luz. A sombra sugere espaço, indica a relação entre um objeto e outro e também define a localização dos objetos em relação à fonte de luz.

Embora se considere a luz como um fator único, na realidade existem muitos tipos de luz, cada um com sua característica própria e um efeito diferente sobre a forma como vemos os objetos. Experimente observar a luz natural nas diversas horas do dia e nas várias épocas do ano, para perceber como o ângulo e a intensidade dos raios solares se modificam.

A luz também varia nas diferentes partes do mundo. Na Inglaterra, por exemplo, ela é muito suave, em parte devido à latitude e em parte às nuvens e à neblina que freqüentemente obscurecem o sol. Já em países tropicais como o nosso, ela é mais intensa, produzindo sombras mais fortes e contornos bem delimitados.

Existem também muitos tipos de luz artificial. Experimente desenhar sombras à luz de vela e à luz elétrica, com lâmpadas de intensidades dife-



Lynsay Blow



Acima: Vime, *de Georg Shook, aquarela sobre papel.*

rentes. Como regra geral, uma fonte de luz fraca, ou distante do objeto, produz sombras de forma menos definida. No início, é melhor desenvolver sua habilidade usando uma única fonte de luz, de intensidade relativamente forte — fontes de luz múltiplas criam sombras complexas demais para os principiantes.

O estudo em aquarela mostrado acima utiliza a relação entre luz e sombra como centro de interesse — o motivo e a sombra que ele projeta têm a mesma importância na composição e ocupam aproximadamente o mesmo espaço no papel.

Tente imaginar essa mesma pintura sem as sombras — o resultado certamente seria bem menos interessante. Sombras escuras, semi-abstratas, conferem estrutura e interesse visual a uma composição, sobretudo se ela tiver o motivo posicionado de maneira tradicional, no centro, como nesta aquarela.

Iluminação controlada

Para dar um aspecto mais verossímil aos delicados efeitos de sombra, o artista suavizou a forte luz de verão, sugerindo a presença de uma folhagem densa no fundo e também de uma cortina escura à esquerda.

Observe como as sombras projetadas sobre o chão foram trabalhadas cuidadosamente, para captar o aspecto rústico, textural, da madeira, assim como as sutis variações de cor nas tábuas do soalho e as frestas irregulares entre as tábuas.

O braço da cadeira projeta uma sombra suave sobre a almofada, refletindo a textura macia do tecido. Numa escala menor, cada pedaço de junco trançado foi cuidadosamente trabalhado para refletir os minúsculos padrões de luz e sombra. Embora alguns detalhes intrincados tenham se perdido, a aquarela ainda retém seu aspecto fresco e limpo, sem o menor sinal de rebuscamento.

SOMBRAS COLORIDAS

Principiantes costumam resolver o problema das sombras completando-as rapidamente com preto ou cinza escuro. Na verdade, as sombras contêm uma boa quantidade de cores sutis, e vale a pena estudá-las e recriá-las em seu desenho ou pintura.

Como exercício, faça um desenho linear de um motivo, com lápis preto, e então use cor apenas nas áreas sombreadas.

Uso da luz refletida

O uso de luz e sombra exige observação sutil, pois mesmo as áreas na sombra são alteradas pela luz refletida. Veja nos diagramas à direita por que isso ocorre.

O cubo de cima mostra que as superfícies diretamente expostas à principal fonte de luz são as de tom mais claro, sendo esse tom mais ou menos igual em toda a área. Já o tom nas superfícies sombreadas, embora mais escuro no geral, apresenta um número maior de variações.

Em torno das bordas, onde há pouca luz refletida, o tom é escuro — efeito enfatizado pelo contraste com a luminosidade das superfícies adjacentes. No entanto, na área central da sombra, o tom mostra-se mais claro, devido à luz refletida sobre ela pelo tampo da mesa.

A sombra projetada sobre a mesa quase não recebe luz refletida da superfície sombreada do cubo, e é aí que se encontra o tom mais escuro — particularmente onde as duas superfícies se encontram.

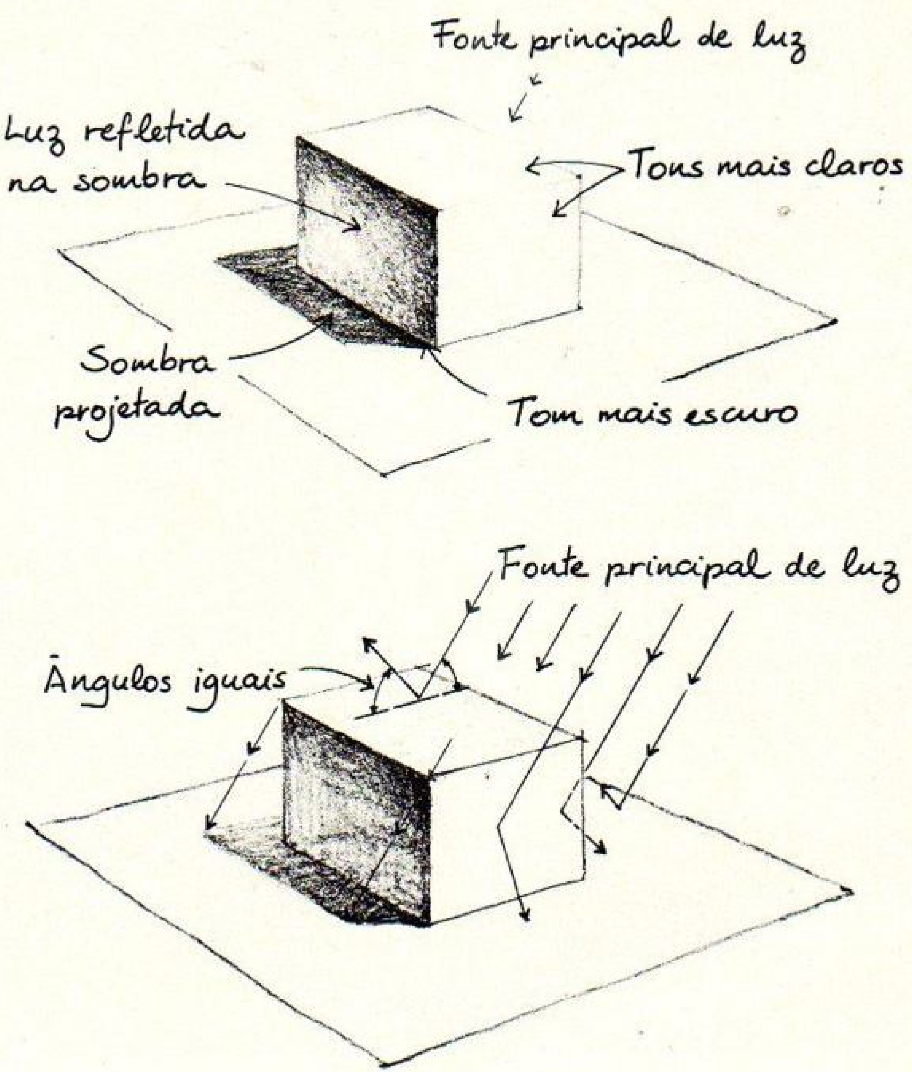
Na cadeira de balanço da página anterior, o artista levou em conta a importância da luz refletida. Embora grande parte da cadeira esteja na sombra, a luz refletida pelo soalho atenua a profundidade das sombras, a não ser na base curva da cadeira.

Os ângulos certos

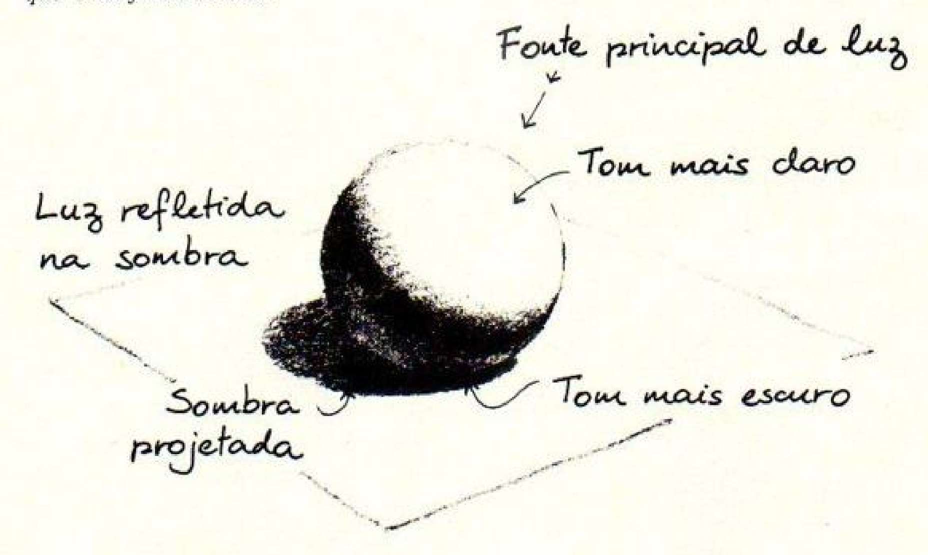
O segundo cubo ilustra duas regras muito importantes sobre luz e sombra. Primeiro, se você quer descobrir o comprimento da sombra projetada por um objeto, trace uma linha reta pegando a principal fonte de luz, a borda sombreada do objeto e a superfície sobre a qual ele se apóia.

A segunda regra afirma que a luz é sempre refletida por uma superfície no mesmo ângulo em que incide sobre ela. Leve isso em consideração ao decidir que áreas de uma sombra devem ter o tom mais claro.

O diagrama da esfera mostra que o ângulo da luz refletida por uma superfície curva varia de maneira contínua, produzindo tons de sombra graduados. As áreas mais escuras são as partes da esfera não atingidas pela luz refletida da mesa, e também aquelas situadas no ponto de contato entre a sombra projetada e a própria esfera.



Acima: *O cubo superior mostra o efeito que a luz refletida exerce sobre os tons da sombra; o cubo de baixo demonstra que o ângulo da luz refletida é o mesmo que o da fonte de luz.*



Acima: *Nessa esfera, a superfície curva resulta num ângulo de reflexão que varia continuamente; em conseqüência, os tons da sombra são mais graduados do que no exemplo do cubo.*



Coleção dr. Richard Toll

A aquarela acima mostra um desfiladeiro pequeno e escondido, a leste do célebre Grand Canyon, no oeste dos Estados Unidos. O artista decidiu pintar a cena no verão, ao meio-dia, quando o calor e a luz estão com sua força total e as sombras são mínimas.

A fonte de luz está diretamente acima da cabeça e sua intensidade máxima é mostrada nos quartos traseiros do cavalo branco. Também se destacam no sol brilhante o fardo e a anca do cavalo marrom que vai atrás da carroça, o sopé das colinas baixas, à direita dos ocupantes da carroça, e a crista da serra logo acima dos penhascos.

Pela grande quantidade de espaço que ocupa na pintura, a extensa área do leito do rio é a principal receptora da luz e do calor implícitos. E é também a principal fonte de luz refletida, irradiada diretamente para o alto, iluminando os lados dos cavalos e da carroça.

Acima: Carroça de Navajos, Canyon de Chelly, *de Tom Hill, aquarela sobre papel, 35 x 52,5 cm.*

As poucas sombras existentes nessa cena são curtas e ficam quase diretamente abaixo dos objetos que as projetam. No caso da carroça, sua sombra aparece fragmentada pela água rasa, formando padrões difusos e irreconhecíveis. A água, assim como a areia, reflete a luz diretamente para cima; mas a luz também é refletida pelas paredes do desfiladeiro.

Experimente olhar para essa aquarela com os olhos semicerrados; você verá que as sombras mais profundas são as projetadas pelos cavalos e pela carroça — áreas onde a luz refletida não consegue penetrar. A cor quente dessas sombras é usada para reforçar a sensação de calor, e não para introduzir a sensação de alívio e frescor normalmente associados com a sombra.

LUZES E SOMBRAS

Se você empregar a regra descrita na página anterior para determinar o comprimento das sombras, verá que, quanto mais alta a fonte de luz, mais curta a sombra, e vice-versa. Na prática, isso significa que as sombras projetadas ao meio-dia (quando o sol está diretamente acima da cabeça) quase não são visíveis, enquanto as sombras ao crepúsculo são longas e difusas.

Lembre-se também de que, quando a fonte de luz está próxima de 90 graus (como ao meio-dia), a luz é refletida no mesmo ângulo, produzindo reflexos fortes e concentrados. À medida que o ângulo da fonte de luz se inclina, o ângulo da luz refletida altera-se em igual medida, fazendo com que essa luz perca força e produza reflexos menos intensos.

Interação das cores



Coleção de Charlene Quiller

Acima: Gato e cadeira de balanço, *de Stephen Quiller, acrílico e caseína sobre painel, 63 x 53 cm.*

As cores e as combinações que elas formam têm a capacidade de "movimentar-se" numa pintura e de criar relações que orientam a apreciação do observador. É isso o que os artistas costumam chamar de interação das cores.

Para olhos destreinados, é um pouco difícil prever de que maneira as cores irão interagir; mas, à medida que você for adquirindo experiência, encontrará uma nova série de possibilidades criativas que o ajudarão a controlar melhor a cor.

O "movimento" da cor

Evidentemente, as cores não se movimentam de fato: é a maneira pela qual nós as percebemos que cria essa impressão.

O olho humano é incapaz de perceber cores isoladas: ele sempre vê qualquer cor em relação às demais que a rodeiam.

Às vezes o olho mostra uma preferência natural por certas cores, pelo fato de estarem em harmonia com as cores circundantes, o que as torna agradáveis de se olhar.

O olho também pode ficar confuso e atraído diante de duas cores que diferem no matiz mas têm o mesmo tom, pois isso cria grande vibração entre elas. Ou então pode sentir o forte impacto do contraste entre duas cores radicalmente diferentes no matiz e no tom, quando estas aparecem lado a lado.

Há situações, também, em que o olho percebe outra cor, diversa da que está na tela, por influência das cores que a circundam.

Cores quentes e frias

Cores quentes criam a impressão de projetar-se para a frente, na direção do observador; as frias, ao contrário, parecem distanciar-se. Na realidade, porém, o que acontece é algo um pouco mais complexo, pois o efeito depende, também, dos tons da cor — tons escuros tendem a avançar e tons fracos, a recuar. E, quando a cor usada é uniforme — sem muito contraste tonal —, as cores mais intensas projetam-se para a frente, ao passo que as menos intensas se retraem.

Essas regras tampouco são rígidas. Na pintura de um pôr-do-sol, por exemplo, a noção estabelecida de que o sol está a distância supera a tendência óptica que a cor alaranjada tem de avançar; por mais brilhante que esteja, o sol ainda parecerá recuado — pois já se sabe que ele está longe. Portanto, na pintura naturalista, lembre-se de que nenhum elemento está totalmente livre das associações que desperta, e que estas sempre alteram a maneira como a cor atua.

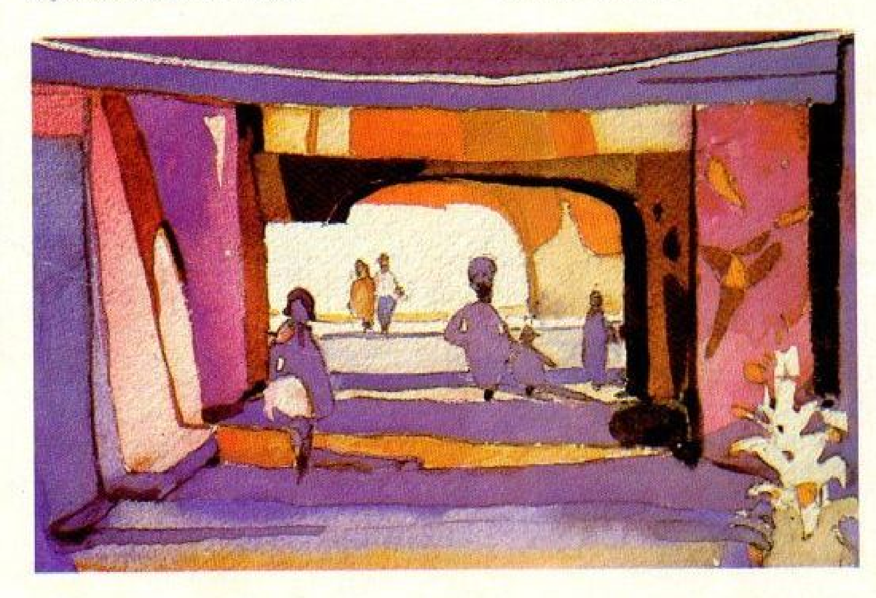
Observe a cadeira de balanço em alaranjado vivo (à esquerda). Como sua cor é mais quente e mais intensa que a do fundo pálido, ela se projeta nitidamente para a frente. Os delicados tons azuis parecem afastar-se do observador, atraindo os olhos para a pintura e dando uma sensação de profundidade à cena. Porém, se o azul fosse mais intenso, as duas cores competiriam para ganhar sua atenção, produzindo um resultado inquietante.

A temperatura da cor

- Por associação, as cores frias usadas no fundo sugerem automaticamente profundidade e distância.
- Uma mancha de cor quente no meio de um fundo frio atrairá de imediato a atenção do observador, dando interesse àquela área da pintura.
- A predominância de cores quentes numa parte da pintura lhes dá a evidência de um primeiro plano. Um plano intermediário com predomínio de tons quentes, por exemplo, terá grande ênfase se o primeiro plano e o plano de fundo apresentarem principalmente cores frias.

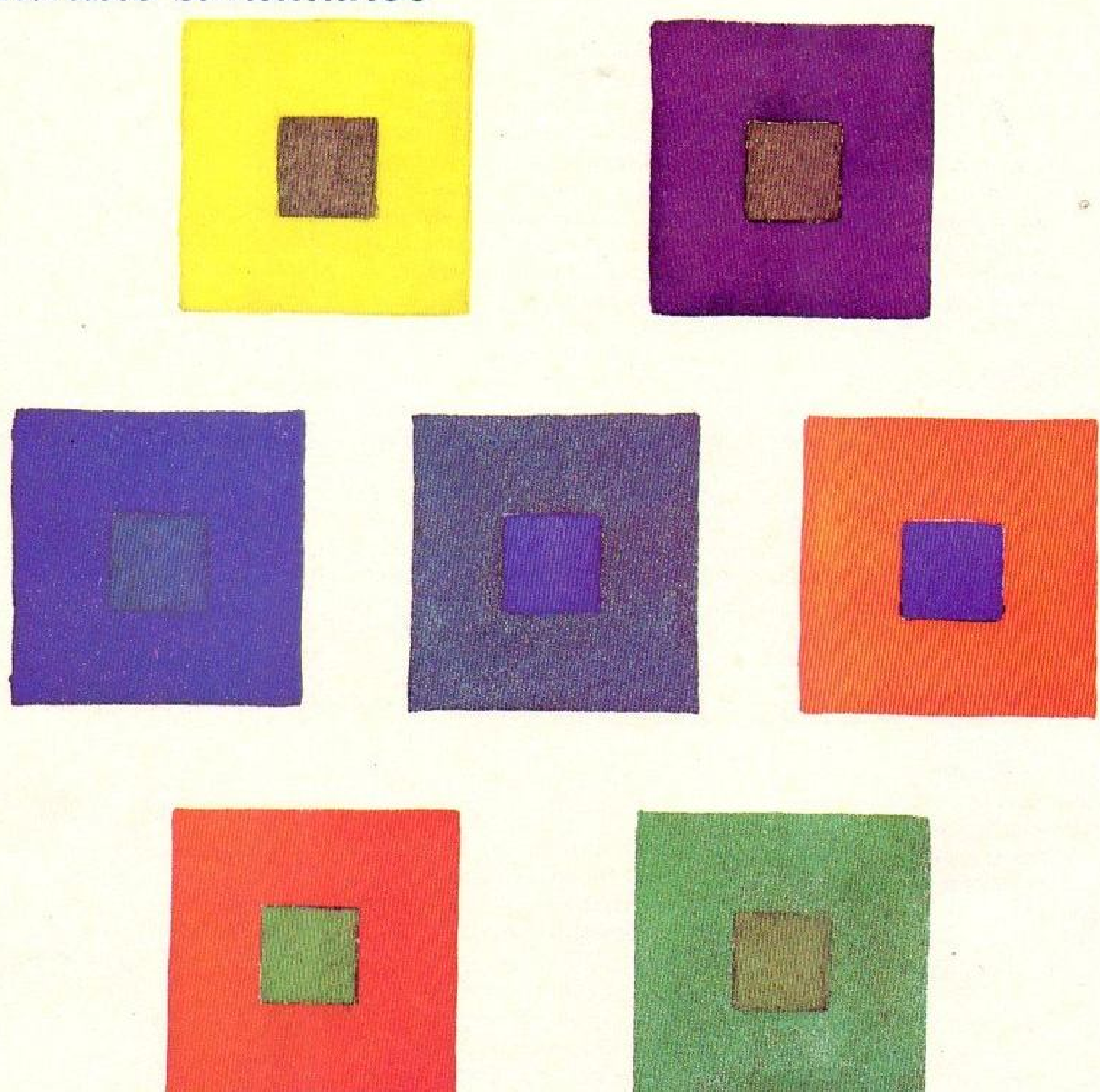
CONTROLE DE COR
Pinte um estudo com objetos de cores quentes contra um fundo frio; a seguir, faça o inverso, pintando os mesmos objetos com cores frias contra um fundo quente. Observe como as cores vêm para a frente ou recuam, e tente reforçar esse efeito alterando ligeiramente a composição e a perspectiva.

INVERTA AS REGRAS
Na cena de feira abaixo, o movimento natural de cores trabalha a favor da perspectiva. Os azuis-arroxeados frios — cores que recuam naturalmente — são colocados em primeiro plano, enquanto os rosas quentes, os alaranjados e o branco ocupam o plano intermediário e o fundo. As cores quentes ainda dominam, dando ao estudo a sensação de calor intenso.



À direita: Esboço em aquarela, de David Millard. Note como a perspectiva faz com que as cores quentes recuem e as frias avancem.

Contraste simultâneo



ENQUADRE-SE!
Este exercício se propõe a ajudá-lo a perceber melhor o contraste simultâneo. Recorte os pequenos quadrados coloridos dos cartões de amostras de tinta. Usando um cartão branco de fundo, coloque um par de cores lado a lado. Rapidamente, substitua um quadrado por outro de cor diferente e veja o que acontece com o quadrado que ficou.
Faça experiências como essas, impondo-se algumas tarefas — por exemplo, tornar determinada cor mais fria, ou fazer com que o limite entre dois quadrados pareça vibrar.

É difícil ver uma cor sem que seus olhos tentem imediatamente relacioná-la com as cores vizinhas; por isso, podem ocorrer mudanças inesperadas quando você passa uma cor de um lugar para outro da tela, ou a contorna com cor diferente.

Às vezes, uma mistura que parecia perfeita na paleta acaba ficando estranha quando colocada na tela. Essa característica da cor, de mudar aparentemente de matiz e temperatura em relação às cores que a rodeiam, é chamada de contraste simultâneo. Os quadrados acima exemplificam essa mudança.

As cores dos quadrados centrais de cada fileira horizontal são idênticas, mas você provavelmente resistirá um pouco em aceitar isso. Na fileira de cima, o quadrado do centro contém amarelo e violeta — opostos no círculo cromático. O contorno amarelo induz os olhos a enfatizar o conteúdo violeta; já com o contorno violeta acontece o inverso.

A última fileira mostra o mesmo efeito com um outro par de opostos — o vermelho e o verde. O verde frio do quadrado central destaca-se contra o vermelho; mas torna-se mais confuso e mais quente quando colocado contra o verde puro.

Na fileira do meio, um azulado neutro parece (da esquerda para a direita) um pouco esverdeado, levemente arroxeado ou azul puro, dependendo da cor que o rodeia.

Leve sempre em consideração o poder que as cores têm de condicionar a maneira pela qual vemos uma imagem. A escolha do esquema de cores não só altera o comportamento de cada cor que o compõe, como produz um efeito psicológico diferente sobre o observador, conforme mostram os quatro estudos do mesmo motivo, à direita.

A. Frio e monocromático

As cores frias intimamente ligadas neste estudo produzem um efeito também frio, recessivo, fazendo com que a casa se destaque com bastante ênfase em relação à extensão de terra aparentemente infinita do fundo.

B. Vibrante e colorido

O que à primeira vista parece uma coleção de cores escolhidas ao acaso na realidade é o resultado de um planejamento cuidadoso, com o objetivo de dar força e vibração à composição. Note que as formas aparecem menos definidas, o que dá movimento à pintura.

Como as cores usadas na casa e no primeiro plano são predominantemente quentes, essas áreas projetam-se para a frente, distanciando-se do verde e azul frios e recessivos do fundo. Isso permite entender a imagem, apesar do seu reduzidíssimo contraste tonal. Observe também como o uso de cores complementares — opostas no círculo cromático — acrescenta maior vigor.

C. Cor intensa isolada

Em meio a uma coleção de cores quentes mas bem moderadas, a intensidade do vermelho se destaca, atraindo nossos olhos para a casa — um bom exemplo de como um planejamento cuidadoso de cores pode dar maior impacto ao motivo.

A intensa temperatura do esquema cromático — que não apresenta nenhuma cor fria — transmite uma sensação de calor opressivo. Esse tipo de solução deve ser tratado com cuidado, pois o resultado final pode facilmente parecer monótono — na maioria dos casos, é mais seguro optar por uma mistura de cores frias e quentes numa pintura.

D. Neutros relacionados

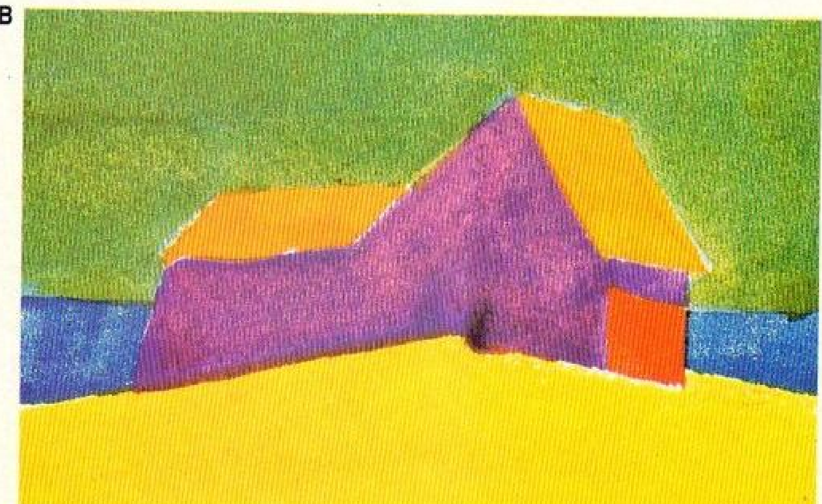
A cor mais quente neste esquema predominantemente neutro é o marrom-amarelado, usado para o primeiro plano; portanto, essa área desempenha papel importante na pintura. Em contraste, os toques frios, recessivos, na parede da casa, ligam-na mais estreitamente ao céu, e, junto com a faixa marrom quente que demarca a linha do horizonte, contribuem para torná-la mais expressiva.

Acima: Amostras de cores que ilustram o contraste simultâneo — a capacidade que as cores têm de aparentemente mudar de matiz e temperatura, dependendo das cores que as cercam.

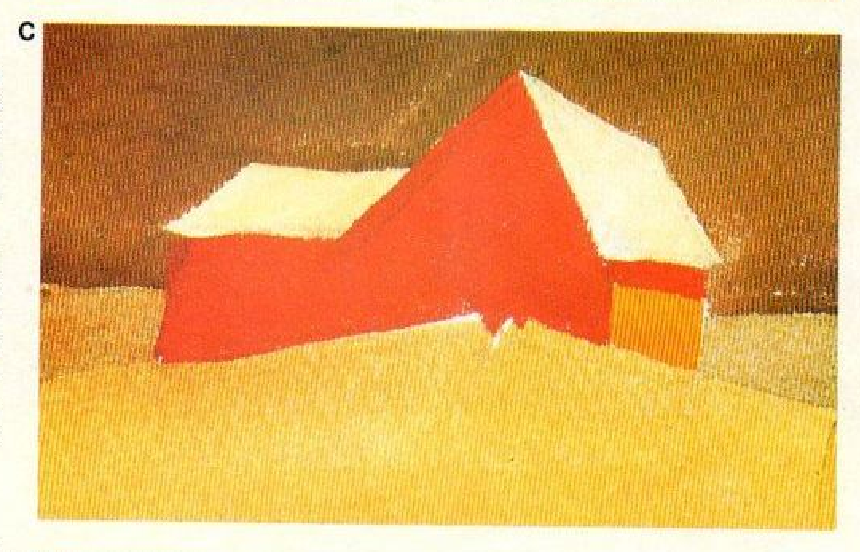
A



B



C



D



Uso de cores complementares

Cores "complementares" são aquelas que ficam diretamente opostas no círculo cromático *(ver* Tudo sobre cor, *pág. 6*). O uso de apenas um par dessas cores cria efeitos vibrantes, dramáticos, pela simples razão de que seus matizes são radicalmente diferentes (veja, por exemplo, o alaranjado e o azul na pintura da cadeira de balanço).

Entretanto, há um inconveniente. Se as duas cores complementares forem absolutamente puras e usadas na mesma proporção, é provável que o resultado, embora muito vibrante, não chegue a ser sugestivo.

Para evitar esse inconveniente e, ao mesmo tempo, manter a vibração natural das cores complementares, a solução é suavizar o tom das duas cores com seus complementos enquanto a tinta ainda estiver na paleta. O vermelho e o verde puros, por exemplo, representam a cor na sua forma mais berrante. Acrescente um toque de verde ao vermelho e quantidade igual de vermelho ao verde; com isso você atenuará o contraste, mantendo a vibração. A pintura à esquerda usa essa técnica. Embora se baseie num único par de cores complementares — vermelho e verde —, as duas receberam toques de verde e vermelho respectivamente, para obter um efeito vigoroso, mas não berrante.

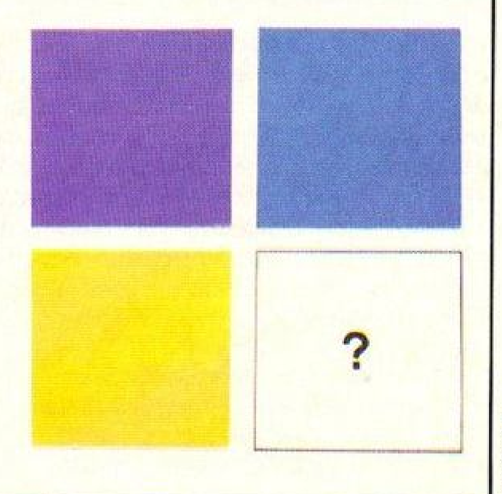
À esquerda: Estudo a óleo, *de Kevin Kennedy, coleção de Elaine Comparone. Cores complementares suavizadas dão um ar dramático a este motivo simples.*

CONTRASTE SUCESSIVO

O contraste sucessivo constitui um truque fascinante que nossos olhos se encarregam de aplicar quando olhamos para cores. Se você olhar fixamente para uma cor viva por cerca de 30 segundos e então para uma folha de papel em branco, verá uma pós-imagem da cor complementar da anterior.

Isso ocorre porque os cones de seus olhos, que percebem a cor, são ligados em pares de cores opostas (isto é, complementares). Assim, quando você olha fixamente para a cor verde, os cones "verdes" ficam superestimulados, fazendo com que os cones "vermelhos" virtualmente "vejam" vermelho assim que você desvia o olhar.

À direita, há dois pares de cores complementares, mas uma delas foi apagada. Veja se consegue descobri-la, olhando para o quadrado azul e tapando as outras cores em seguida, como foi explicado.



John Suett

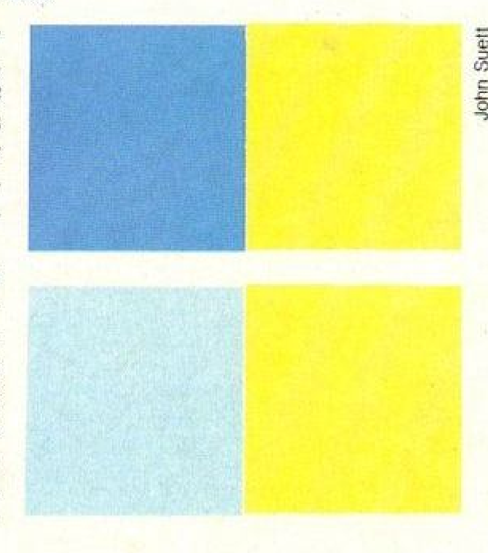
Cores discordantes

Se você pegar duas cores marcadamente diferentes no matiz e no tom, e clarear a mais escura delas para que fique com tom idêntico ao da mais clara, obterá como resultado um par de cores discordantes, que na maioria das vezes produzem um efeito desagradável para os olhos.

O forte efeito produzido por cores discordantes, sempre que elas aparecem juntas numa pintura, não precisa ser desagradável. Mas, como os olhos "sabem" que a cor que você clareou deve ocupar um lugar mais baixo na escala tonal, eles ficam constantemente tentando fazer isso, e como resultado as duas cores parecem "vibrar".

Essa vibração das cores discordantes pode ser aproveitada para dar maior vitalidade à pintura — como fazem diversos artistas abstratos do século XX, em particular. Principiantes quase sempre descobrem essa propriedade peculiar da cor acidentalmente; mas, se você souber aproveitar esse efeito, conseguirá ampliar bastante sua habilidade de manipular as cores.

Observe como no estudo abaixo o alaranjado do fundo e o azul pálido do objeto em primeiro plano foram clareados com branco até o ponto de ficarem discordantes. Compare a vibração desse efeito com as cores "corretas" do estudo à esquerda.



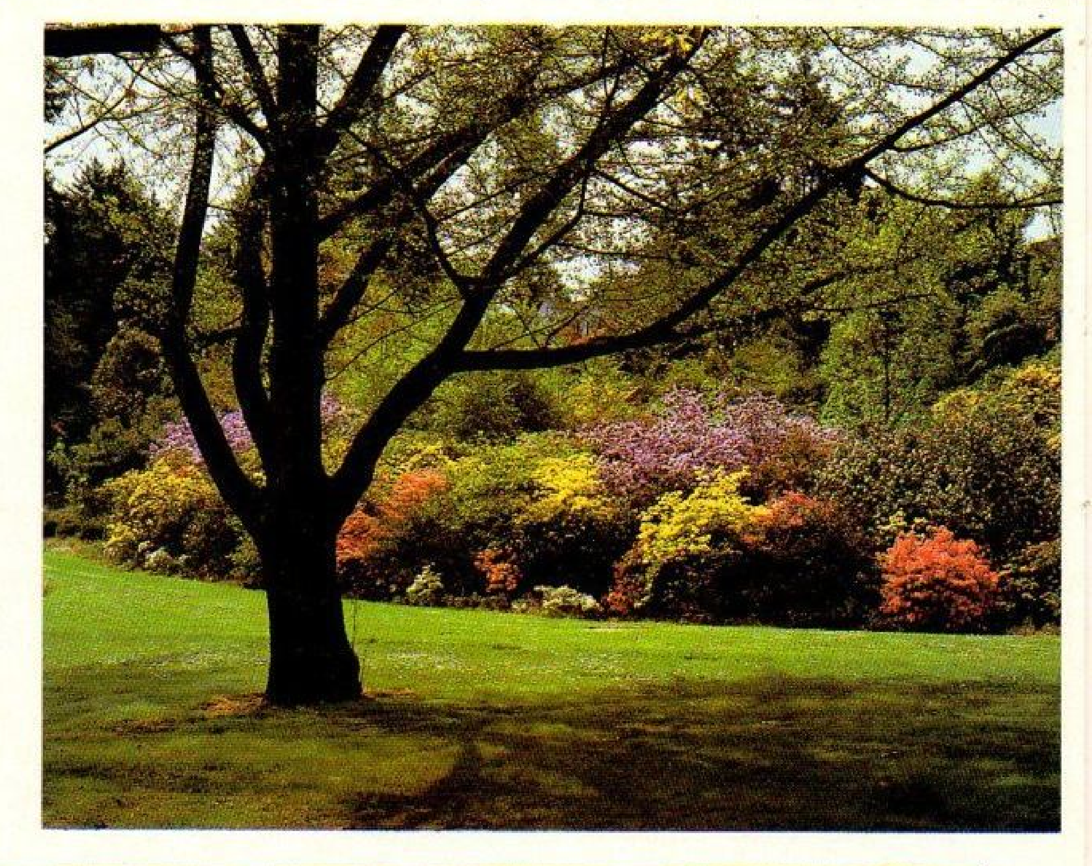
John Suett

À esquerda: O diagrama mostra como se pode fazer o azul discordar do amarelo acrescentando-se branco até que as duas cores fiquem com o mesmo tom.

Abaixo: Neste estudo semi-abstrato de Kevin Kennedy, o azul claro e o alaranjado discordantes aumentam a vibração cromática.

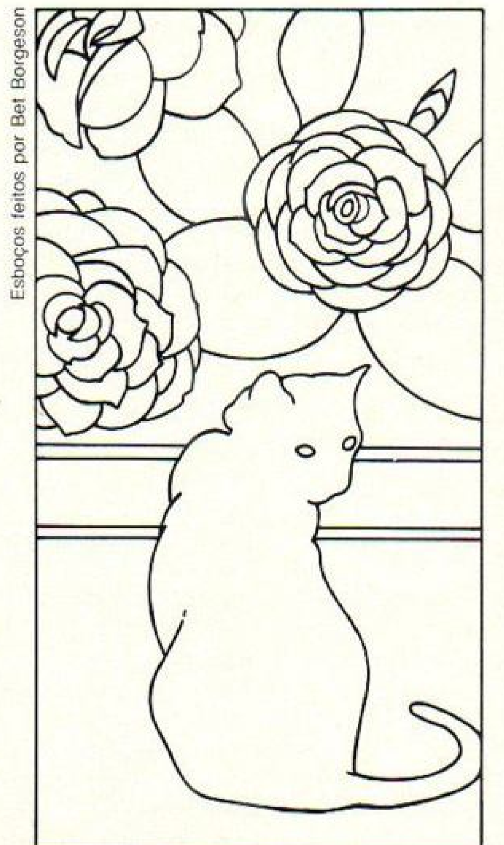
Anotações de cores

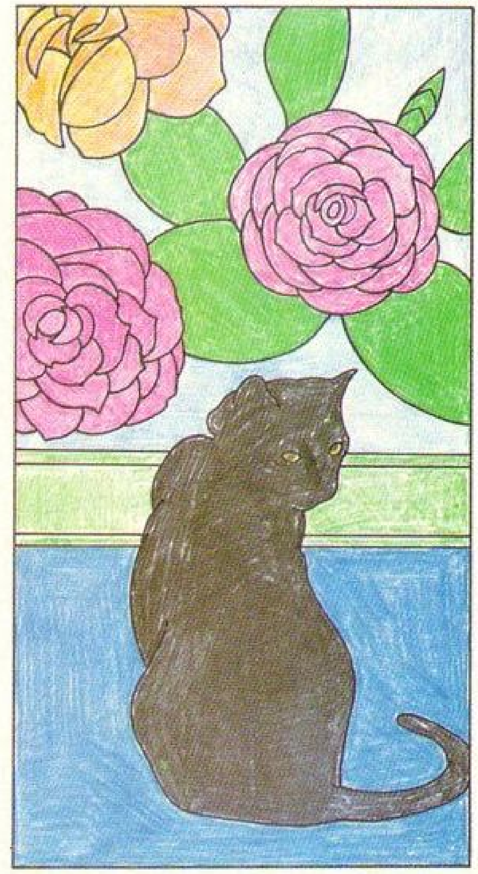
Pintar em locação é, sem dúvida, muito estimulante — apesar do inconveniente de ter de carregar cavalete e tintas até o local escolhido. Uma boa alternativa consiste em fazer anotações de cores no local e usá-las como referência mais tarde, ao fazer a pintura. No esboço abaixo, a artista Bet Borgeson simplificou a cena ao lado em amplas massas de cor. Ela usou apenas oito lápis, da marca *Derwent,* identificando as cores pelo número de referência; por fim, acrescentou alguns lembretes sobre onde escurecer, aquecer, esfriar ou realçar determinadas cores.



919+
904+
903
NEW GROWTH OVER ALL BRANCHES (910+916)
CONIFERS OUT IF USED 908 SOFTLY
911+
910+916
911
+
937
DARK
903+956+918
911+
impress hilites
TRUNK
908+
937+
916
COOL
932
916
922+
921+916
CAN GO MUCH DARKER @ BASES
CAN TAKE HARD EDGE
IMPRESSS SOME WHITE
MOST VIVID
. . . but coolish
COOL
WARM UP
WARM UP

Esboços feitos por Bet Borgeson











Você pode transformar seu caderno de esboços numa espécie de laboratório experimental — um lugar onde você testa as cores para ver como funcionam juntas, antes de empenhar-se num trabalho definitivo. O ideal é trabalhar com lápis de cor, experimentando as diversas combinações até chegar ao esquema cromático que melhor expressa o que você pretende transmitir. Eles são fáceis de manipular e agilizam o trabalho.

Os esboços acima, todos do mesmo motivo, são de Bet Borgeson. No alto, à direita, o contorno foi simplesmente preenchido com cores chapadas — como nos livros infantis para colorir. Compare-o com os pequenos esboços da segunda fileira, em cores vibrantes. No primeiro, a artista usou cores complementares. No segundo, tentou um esquema com predomínio de cores quentes. No último, optou por cores frias, mais adequadas ao ar de desinteresse que ela pretendia realçar no animal.

Como desenhar olhos

Os olhos são o traço facial que melhor transmite os sentimentos e o caráter de uma pessoa. Se você conseguir um bom resultado ao desenhar ou pintar os olhos do seu modelo, provavelmente chegará a um retrato convincente. Da mesma maneira, qualquer falha na execução dos olhos comprometerá o resultado final.

Como qualquer outro traço facial, os olhos variam muito em detalhe de uma pessoa para outra. Sua estrutura básica, porém, é sempre a mesma. Assim, é preciso que você se familiarize primeiro com as regras gerais aplicáveis no desenho de olhos, para poder mais tarde registrar com facilidade as características particulares de cada modelo.

Regras gerais

A estrutura básica do olho é constituída por uma esfera, com a pupila (o círculo preto central) e a íris (o anel colorido que a circunda) dispostas sobre sua superfície. É o que se vê no diagrama de cima (à esquerda), do qual foram excluídos pálpebras, cílios, maquilagem e outros elementos acessórios.

O diagrama do meio mostra uma pálpebra simplificada, colocada sobre essa esfera. Observe que a pálpebra aberta deixa visível menos da metade do globo ocular.

O diagrama de baixo mostra que o globo ocular e as pálpebras são tridimensionais. Note ainda que as pálpebras formam bordas acima e abaixo do olho (a borda da pálpebra inferior geralmente permanece visível).

O olhar do modelo

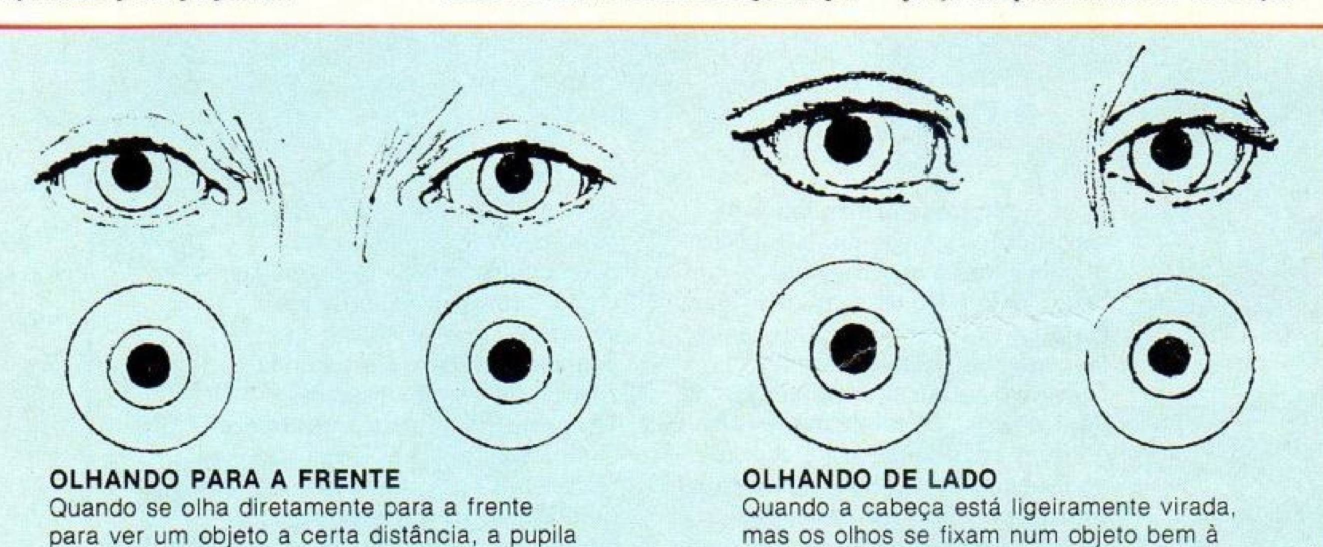
Os olhos atraem nossa atenção para a pintura e dão uma sensação de profundidade tridimensional a sua superfície plana. Além disso, a relação que se estabelece entre o olhar do modelo e o do pintor, ou do observador da pintura, é extremamente importante e reveladora. Por isso, ao pintar um retrato, se fizer com que o modelo olhe diretamente para você, de frente, ou de meio-perfil, será mais fácil captar seu temperamento.

No retrato à direita, os olhos parecem seguir todos os movimentos do observador e constituem um impressionante estudo sobre a expressão das emoções. O menino tem apenas um braço — observe a manga vazia, presa ao casaco — e seus olhos, com os cantos externos caídos, transmitem um sentimento profundo de tristeza.



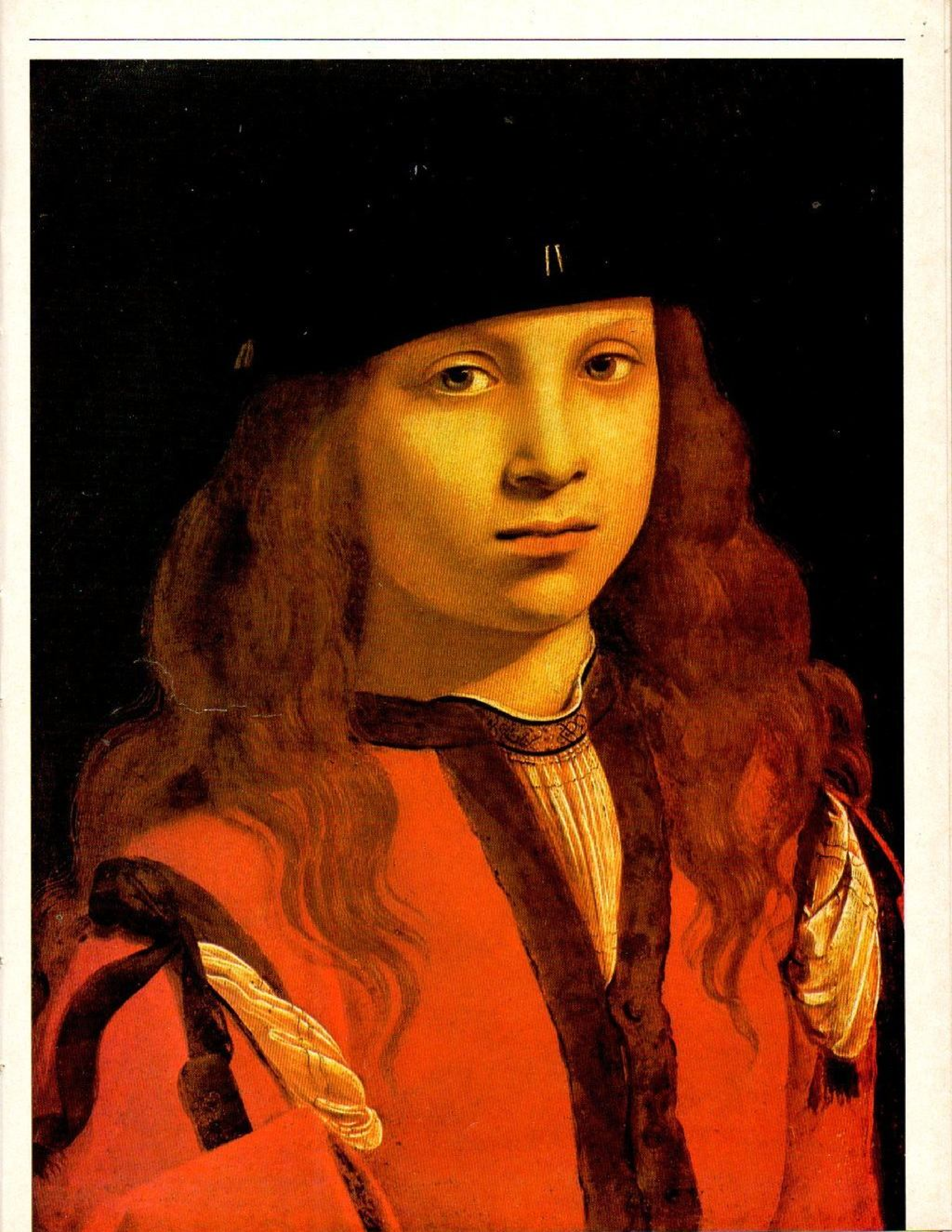
Acima: Os diagramas mostram que o olho não é um disco, e sim uma esfera — o que é enfatizado pelas pálpebras.

À direita: Retrato de um jovem, de Giovanni Antonio Boltraffio, óleo sobre madeira, 46 x 34 cm. National Gallery of Art, Washington, D. C. Coleção de Ralph e Mary Booth, 1947. Com seu ar reflexivo, enigmático, os olhos são o aspecto mais impressionante deste retrato — atraindo a atenção do observador com maior força do que o vermelho da roupa.



OLHANDO PARA A FRENTE
Quando se olha diretamente para a frente para ver um objeto a certa distância, a pupila e a íris ficam no centro do globo ocular, como se vê no diagrama acima.

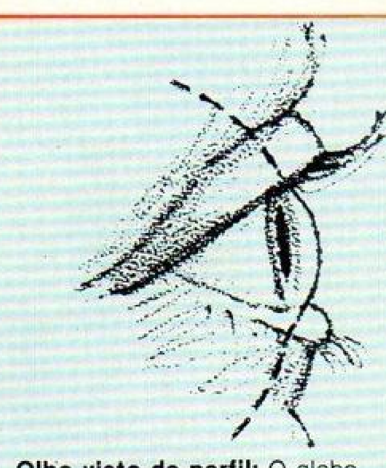
OLHANDO DE LADO
Quando a cabeça está ligeiramente virada, mas os olhos se fixam num objeto bem à frente, a perspectiva faz com que o olho que está mais distante do observador pareça menor.



PROCURE AS DIFERENÇAS

Os olhos de uma pessoa quase nunca são exatamente iguais. Embora em certos casos eles pareçam perfeitamente idênticos, na verdade diferem sempre em algum aspecto — na coloração da íris, na tensão dos músculos que formam as pálpebras ou mesmo no tamanho. Evite desenhar um olho e usá-lo como modelo para fazer o outro. Observe — e até exagere — as diferenças, a fim de atingir uma semelhança real.

À direita: Cabeça de uma menina *(detalhe), de Marcos Blahove, óleo sobre painel, 35,5 x 28 cm. Coleção do artista. Neste caso, também, os olhos da modelo encontram-se com os do artista e, em última instância, com os do observador.*



Olho visto de perfil: O globo ocular é mais saliente na região da íris; as pálpebras têm espessura definida.

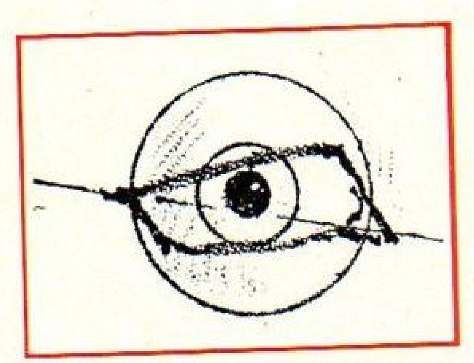


Olho voltado para o alto: A área mais preta é a da pupila; a borda da pálpebra superior torna-se visível.



Olho voltado para baixo: A borda inferior é visível e as duas pálpebras assumem a forma arredondada do globo ocular.

Vista frontal



Acima: A íris tem aproximadamente a metade do diâmetro do globo ocular. Três quartos dela são visíveis. A abertura constituída pelas pálpebras tem forma angulosa, e seus cantos externos alinham-se em diagonal.

Comece a desenhar os olhos livremente, como é mostrado à direita, para fixar a relação entre suas diversas partes. Assim, se você errar alguma coisa, poderá corrigir logo no início, em vez de perder tempo detalhando algo basicamente incorreto.

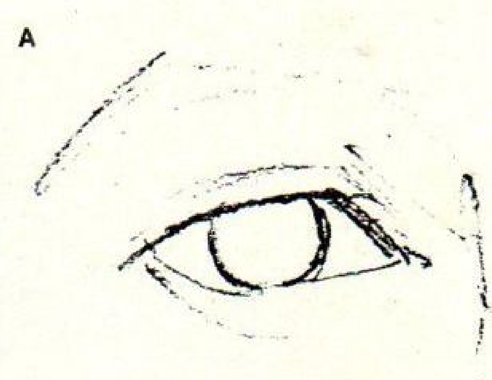
Ao desenhar ou pintar retratos, é comum os principiantes darem aos seus modelos uma expressão de surpresa, um ar quase infantil. Em geral, o erro consiste em esquecer de cobrir parte do globo ocular e da íris com a pálpebra superior, o que cria a impressão de que o olho está saltando da órbita.

Outro erro bastante comum é não dar a devida atenção às variações tonais, das quais depende a qualidade esférica, tridimensional do olho. Círculos pintados em branco puro, planos e sem variedade de tons, conferem ao modelo um ar vago, quase psicopático.

Os cílios requerem também bastante atenção. É importante lembrar que, embora sejam constituídos por muitos pêlos finos, na verdade eles são vistos como uma única linha escura e contínua.

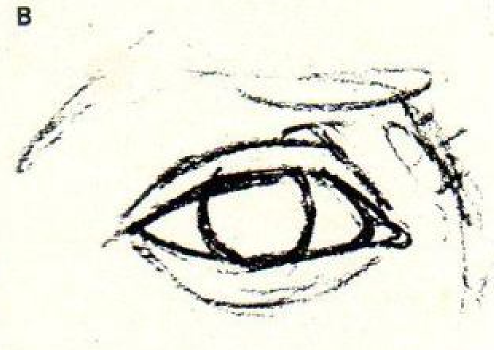
Outro erro a ser evitado é o de pintar olhos estrábicos. Isso pode ocorrer quando se coloca menos branco nas bordas internas do que nas externas. Embora os olhos assumam esse aspecto quando tentam focalizar algo muito próximo — a ponta do nariz, por exemplo — os modelos normalmente focalizam o olhar numa distância intermediária ou longa.

A



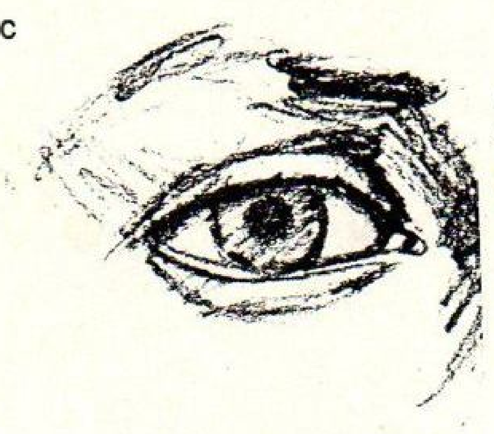
A. Para desenhar a vista frontal do olho, esboce o contorno básico das pálpebras, a sobrancelha e o canto da órbita ocular junto ao nariz, e indique a íris com um círculo. A pálpebra superior deve fazer uma curva longa e achatada, que cai abruptamente junto ao canto interno. Desenhe a pálpebra inferior com outra curva longa e achatada a partir do canto interno.

B



B. Repasse os contornos apertando mais o lápis. Enfatize a pálpebra superior, que cobre parte da íris; a pálpebra inferior deve encostar na íris, mas sem avançar muito sobre ela.

C



C. Trabalhe as áreas de tom com traços largos e paralelos. Faça a sombra da órbita e escureça a íris. Desenhe a sombra que a pálpebra superior projeta sobre o olho e então detalhe as sombras no canto e na parte de baixo da pálpebra inferior.

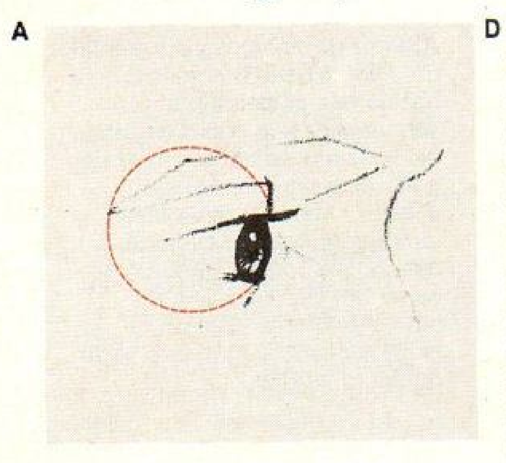
D

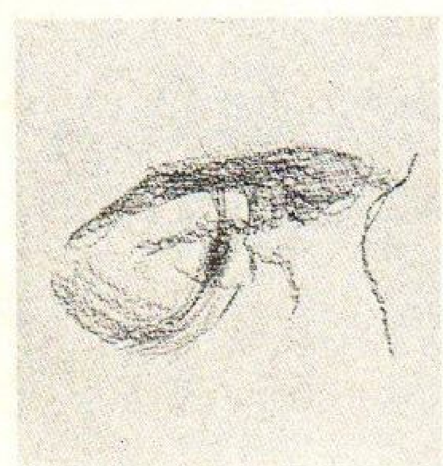


D. Reforce os tons e os detalhes finais. Dê profundidade às sombras em torno das pálpebras e sob a pálpebra superior. Escureça a íris e a pupila e, com um ligeiro toque de borracha, acrescente nesta um ponto de luz. Desenhe a sobrancelha, para emoldurar o olho.

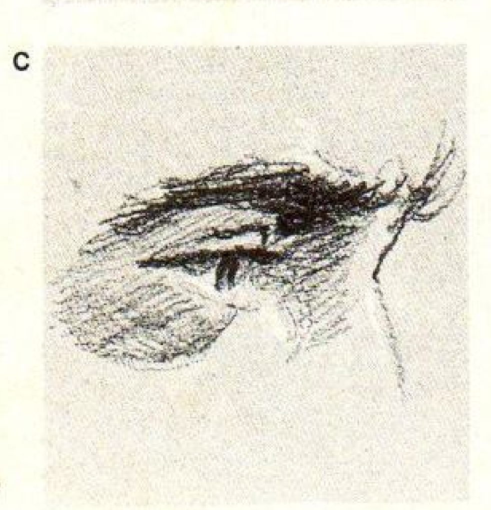
Vista de perfil

A

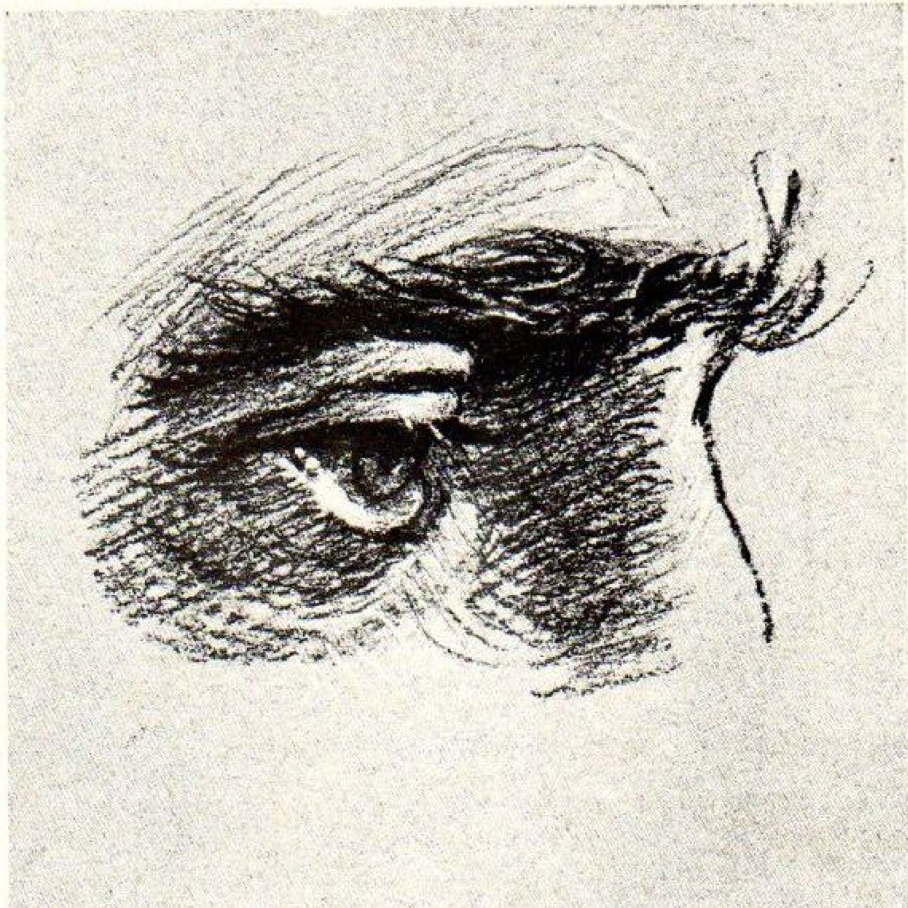




C



D



Ao retratar um olho de perfil, seja de homem, seja de mulher, é importante desenvolvê-lo aos poucos e ter sempre em mente a estrutura que o compõe.

Etapa 1

Lembre-se de que o olho é uma esfera, situada dentro da cavidade da órbita ocular **(A)**. Essa esfera fica envolvida pelas pálpebras, como se fossem duas faixas curvas. Na abertura entre as pálpebras você deve situar adequadamente a íris, dando-lhe o formato de elipse.

Etapa 2

O olho precisa estar bem posicionado no rosto, para se ter um resultado convincente. Portanto, o próximo passo é esboçar a posição do nariz e da sobrancelha. A menos que o modelo esteja iluminado de baixo para cima, a sobrancelha deverá projetar uma sombra para baixo. Esse detalhe é importante para dar peso à imagem e aumentar a impressão de tridimensionalidade proporcionada pelo desenho **(B)**.

Acima: Esboço a lápis de um olho visto de perfil. Note que ele está bem integrado em sua órbita e que as dobras de pele circulares embaixo enfatizam a forma esférica. O tom mais claro da pálpebra inferior reforça a tridimensionalidade do desenho.

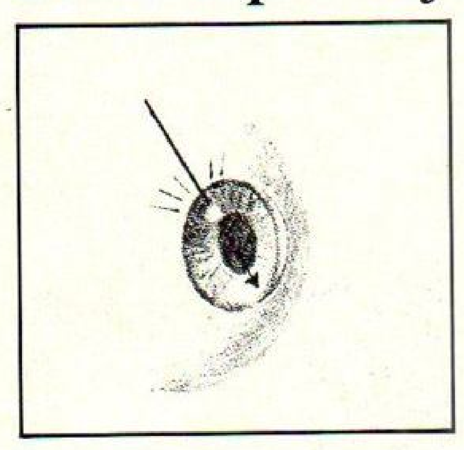
Etapa 3

Concentre-se agora na execução dos tons, com base no seu modelo. Use escuros mais profundos para os cílios, a íris e as sombras mais fortes no canto acima da pálpebra superior; aplique tons mais claros para sugerir umidade na pálpebra inferior e, se necessário, um leve brilho no nariz. Mas lembre-se: esses escuros só funcionam quando bem contrastados com as grandes áreas de tom médio **(C)**.

Etapa 4

Complete a imagem, colocando os detalhes que darão ao olho um aspecto real; mas evite excesso de traços, que pode comprometer o desenho e diminuir seu impacto **(D)**.

Como captar reflexos



Os reflexos são uma característica essencial do olho e contribuem muito para definir o temperamento do modelo. Além disso, olhos luminosos sempre dão mais vida a um retrato, seja qual for a técnica utilizada.

O brilho dos olhos decorre da reflexão da luz sobre a superfície arredondada do globo ocular, que permanece sempre úmida. A transparência da córnea — membrana que forma uma cobertura parcial sobre o globo ocular — permite que a luz passe através dela e ilumine a íris colorida, situada logo abaixo. Ao fazer retratos, convém utilizar sempre uma única fonte de luz, para obter bons reflexos e nitidez.

O branco correto

Para conseguir reflexos convincentes, o que importa não é deixar grandes áreas em branco, mas sim o contraste. Isso significa que se deve baixar o tom do branco dos olhos, para permitir que os reflexos em branco puro pareçam mais puros ainda. Você pode usar um toque leve de violeta, azul ou marrom, para baixar o tom do branco dos olhos, se estiver trabalhando com cores. Em trabalhos a lápis, aplique traços tonais suaves.

Outra maneira de dar vida aos reflexos é aplicar uma série de veladuras semitransparentes sobre a íris, para conferir-lhe mais profundidade. Se o trabalho for a óleo ou aquarela, procure formar as cores dos olhos — marrom, azul, verde ou cinza — com aguadas ou veladuras de cores diferentes, em vez de usar uma única cor.

Veja no retrato abaixo como Renoir diminuiu a luminosidade do branco dos olhos com um toque de violeta e deu profundidade e variação de cor à íris marrom, quase preta.

! OLHOS DE BONECA
Muitos principiantes cometem o erro de pintar os olhos de seus modelos com cores puras, usadas diretamente do tubo. Na verdade, descrições como "olhos azuis" ou "olhos verdes" não podem ser consideradas de maneira tão literal. Para evitar que seu modelo fique com "olhos de boneca", procure usar cores intermediárias, como azul-acinzentado ou castanho-esverdeado, e acrescente manchas de outras cores. Antes de selecionar as misturas, porém, examine com atenção as cores que você vê nos olhos do modelo, para obter o equilíbrio exato.

Acima: *O brilho dos olhos provém da umidade de sua superfície redonda, que reflete a luz incidente.*

À direita: Mulher com uma rosa, *de Pierre Auguste Renoir, óleo sobre tela. Foto: cortesia de Christies, Londres. Neste quadro, a luz dá vida aos olhos e seu brilho tem um aspecto suave, quase como o de uma superfície líquida. Eles foram trabalhados com uma série de veladuras semitransparentes sobrepostas, que lhes conferem extraordinária profundidade.*

Formas geométricas

Muito daquilo que observamos em pintura, ou mesmo no dia-a-dia, pode ser reduzido a formas geométricas simples — quadrados, retângulos e triângulos. No entanto, a grande ênfase que nossa percepção visual confere aos detalhes muitas vezes impede a observação dessas formas básicas. É importante levar esse aspecto em conta quando se trata de compor desenhos e pinturas ou entender obras de outros artistas. Considerar aquilo que vemos em termos de formas geométricas simples possibilita organizar melhor nossa percepção e lidar com "blocos de construção", e não apenas com detalhes.

A força das formas

É difícil perceber formas geométricas simples, mesmo quando elas se apresentam aos nossos olhos de maneira relativamente evidente. Nossa tendência é atribuir-lhes um significado adicional, associando-as a alguma experiência ou informação guardada na memória.

Quando você traça, por exemplo, uma linha horizontal de um lado a outro do papel, cria dois retângulos. Os olhos e a mente, porém, são levados automaticamente a enxergar uma paisagem simples (exemplo **A**, abaixo), onde a linha representa o horizonte, a parte de cima o céu e a de baixo a terra.

Num sentido mais amplo, pinturas ou desenhos com grande ênfase horizontal tendem a criar uma sensação de descanso, calma e paz. As formas piramidais também são associadas à sensação de paz e serenidade (as montanhas, um símbolo de permanência e estabilidade, têm, freqüentemente, a forma de pirâmide).

As divisões verticais, por outro lado, sugerem interiores, por lembrarem janelas, portas ou cantos de quartos (exemplo **B**, abaixo).

As linhas diagonais tendem a transmitir uma sensação de movimento, ação ou inquietação (exemplo **C**, abaixo).

Geralmente, os círculos parecem representar o todo, o completo, a perfeição — e simbolizam essas qualidades em muitas culturas e religiões diferentes.

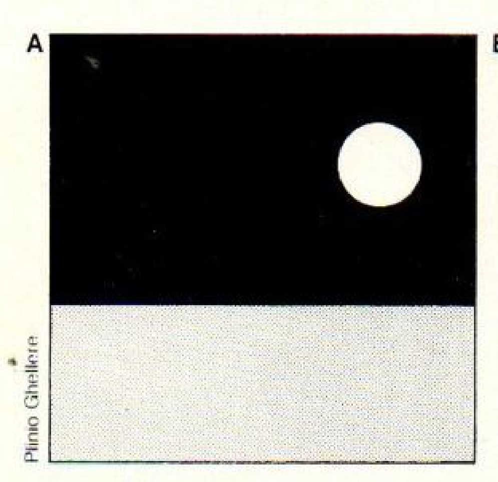
No entanto, convém lembrar que os exemplos mencionados são observações gerais, e não regras rígidas, inflexíveis.

O importante para quem desenha ou pinta é ter consciência do poder de sugestão das formas, para saber explorá-lo à vontade. E, quanto mais abstrata a pintura, mais fortes são nossas associações com as formas.



Metropolitan Museum of Art. Fundo de Amelia B. Lazarus, 1910

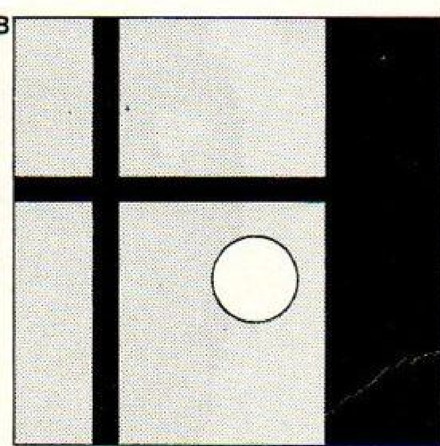
A



Plinio Ghellere

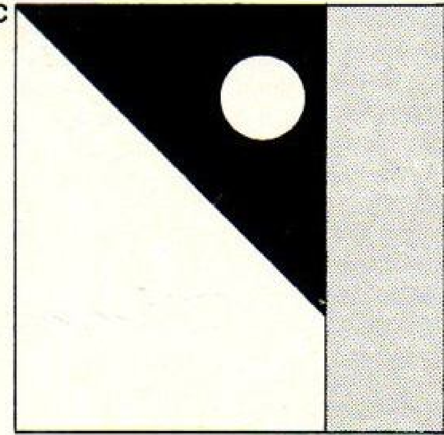
FORMAS HORIZONTAIS
A divisão deste diagrama em dois retângulos horizontais sugere uma paisagem calma. O círculo (sol ou lua) aumenta a sensação de serenidade. A colocação do horizonte abaixo da linha central e o deslocamento do círculo para a direita criam uma composição interessante.

B



FORMAS VERTICAIS
Com a reordenação das linhas horizontais e a adição das verticais temos a sensação de estar no interior de uma casa. O sol (ou lua) é visto agora pela janela. Note que as linhas que dividem a composição em dois planos horizontais e dois verticais estão longe do centro, o que cria maior interesse visual.

C



FORMAS DIAGONAIS
Você pode ver no esquema acima uma cena urbana — com o sol (ou a lua) entre um telhado inclinado e a parede de um prédio; ou uma cena rural — com uma colina e uma árvore no lugar do telhado e do prédio. Em ambos os casos, a linha diagonal é responsável pela forte impressão de movimento.

Percepção das formas

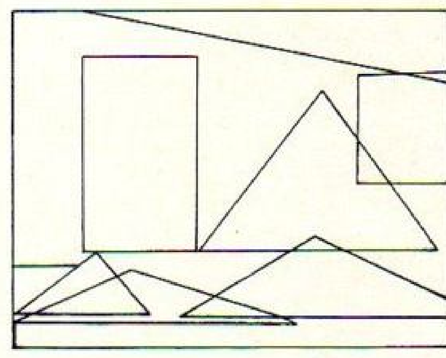
De modo geral, percebem-se as formas geométricas de três maneiras. As mais simples de observar são as formas óbvias de determinados objetos do cotidiano, como telhados triangulares e portas retangulares.

Um pouco mais difíceis de captar são as formas geométricas amplas que definem objetos aparentemente mais complicados (como uma árvore sem folhas no inverno). O traçado detalhado dos galhos de uma árvore pode ser tão complexo que acaba tornando difícil determinar sua forma básica implícita — retangular, circular, oval ou triangular.

Por fim, podemos perceber divisões geométricas dentro da própria composição, captando a ordenação das diversas formas entre si.

Observe na pintura acima como o artista empregou esses três tipos de percepção de formas geométricas, ordenando-as nos três sentidos: vertical, horizontal e diagonal. Os telhados triangulares e as formas do céu se harmonizam com os prédios, portas e janelas retangulares e estabelecem um ritmo — que se torna ainda mais estimulante devido à variação de escala dos objetos. As árvores também comandam grandes espaços geométricos à direita e à esquerda (ver diagrama). E as nuvens escuras criam um movimento diagonal, transmitindo bem a impressão de vigor das forças naturais.

Acima: Furacão, Bahamas, 1898, *de Winslow Homer, aquarela, 36,8 x 53,3 cm. As formas geométricas simples dos prédios e a geometria igualmente simples da composição (à direita) trabalham juntas para captar todo o impacto de uma violenta tempestade tropical.*



AS FORMAS NA COMPOSIÇÃO
Numa pintura ou desenho, a ordenação geométrica dos elementos é tão importante quanto as figuras simples isoladas. Compare a palmeira da esquerda na pintura com o diagrama acima. A árvore não é retangular, mas *comanda* um espaço retangular, que se equilibra com os telhados triangulares.

Composição com formas

Com o uso adequado das formas geométricas você pode criar variedade, salientar seu motivo, contrapor uma figura a outra e estabelecer equilíbrio e harmonia em seu trabalho. Não há fórmulas prontas para isso; mas algumas maneiras de organizar e utilizar a geometria asseguram um bom começo para sua composição.

Ao dividir seu trabalho no sentido vertical e/ou horizontal em terços **(conforme explicado na página 41)** você estabelece automaticamente proporções confortáveis, que permitem equilibrar a pintura com formas complementares. Se cortar a composição ao meio, correrá o risco de ter um resultado desinteressante (embora, excepcionalmente, algumas boas pinturas se baseiem na simetria).

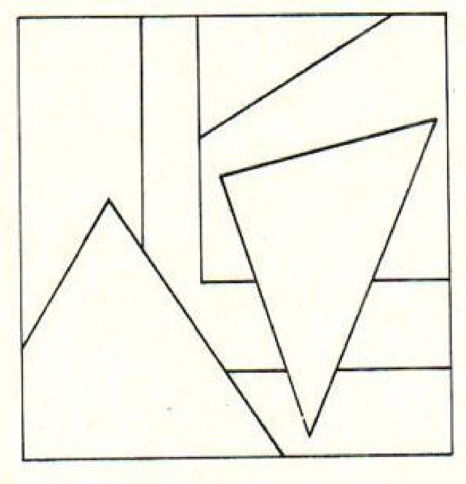
Estabeleça os limites

Outro ponto de partida é limitar-se a uma ou duas formas básicas (triângulos e retângulos, por exemplo) e montar um padrão com elas. Tenha o cuidado de variar as formas e os tamanhos das figuras escolhidas para evitar uma repetição monótona.

Variando o tamanho de duas figuras semelhantes, você pode criar uma impressão de distância e perspectiva — seus olhos automaticamente tentam entender a diferença colocando a figura menor mais longe. Formas sobrepostas causam efeito semelhante, fazendo com que a da frente pareça mais próxima.

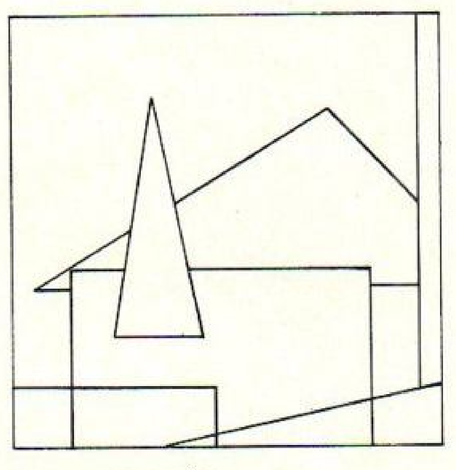
As diagonais (triângulos, retângulos vistos em perspectiva ou linhas isoladas) têm o poder de guiar os olhos, conduzindo-os através do plano da pintura ou para dentro dela.

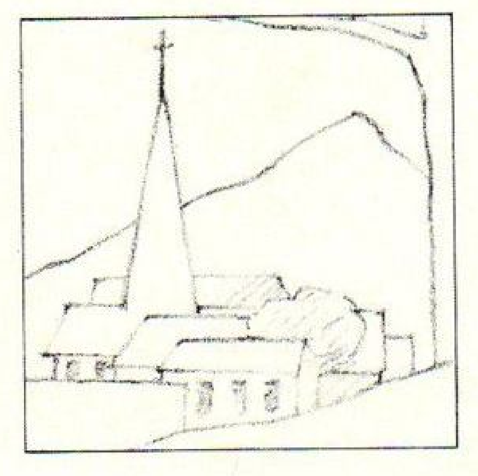
Observe agora os três esboços da esquerda: são de objetos diferentes. Mas, se você examinar seus respectivos diagramas de formas geométricas, verá que todos eles se baseiam em retângulos ou triângulos. Note também que todos os esboços se dividem no sentido horizontal abaixo da linha de centro e pesam mais para a esquerda ou para a direita da linha vertical central.



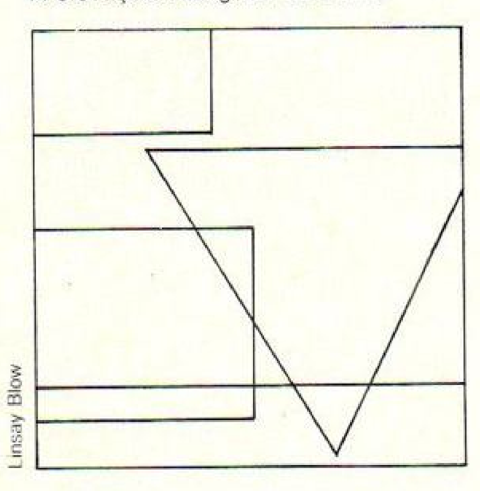


EQUILÍBRIO
A forma triangular da moça no primeiro plano desloca o interesse da composição para a esquerda. As folhas basicamente triangulares atraem os olhos para a direita e dão equilíbrio visual. As linhas horizontais, verticais e diagonais apontam para o motivo.

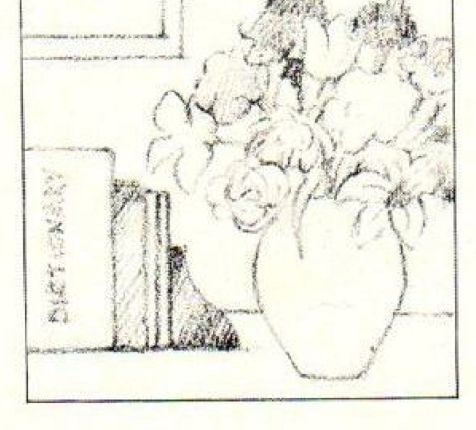




SOBREPOSIÇÃO
Ao arranjar triângulos e retângulos em planos sobrepostos, você cria uma impressão de grande distância. A elevação triangular do canto inferior direito indica o primeiro plano; a torre da igreja comanda o plano intermediário e a montanha, no fundo, confere a noção de escala.



Linsay Blow

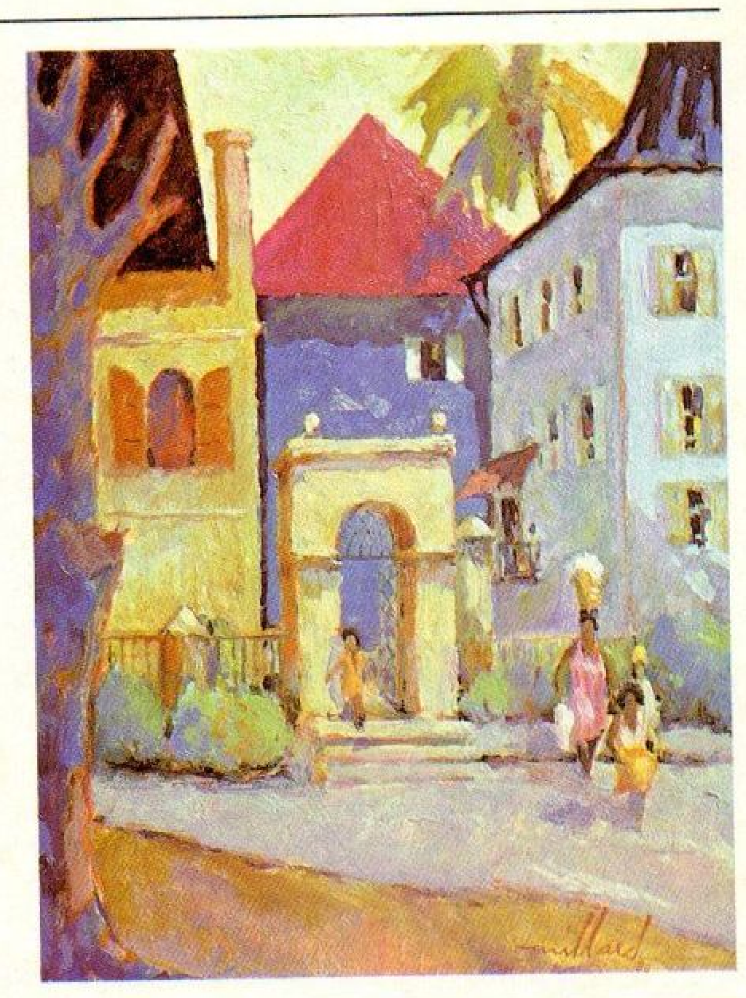


CONTRASTE
A forma triangular implícita do vaso de flores é contrabalançada pelas formas retangulares: o tampo horizontal da mesa, livros e quadro (ou janela). A pequena diagonal do apoio de livros acompanha a linha diagonal, menos evidente, do motivo.

Uso criativo das formas

As formas geométricas simples abrem campo para composições imaginativas. Assim, sempre que olhar para uma cena, procure identificar as figuras e arranjá-las de maneira mais interessante. Observe o que David Millard fez no esboço a óleo à direita: ajustou seu ponto de vista para que as figuras triangulares do telhado ficassem superpostas; as paredes, a chaminé e o arco compõem retângulos de diferentes tamanhos. O céu, ao fundo, constitui uma forma interessante, que complementa a composição.

Na cena abaixo, que representa a estrutura de um telhado, as formas são usadas de maneira um pouco diferente. O artista fez as vigas de modo a criar um padrão rítmico de retângulos e triângulos que percorre toda a pintura. Esse "padrão de formas" estabelece contraponto com as formas mais estáveis das paredes de trás e garante a atração visual da cena.



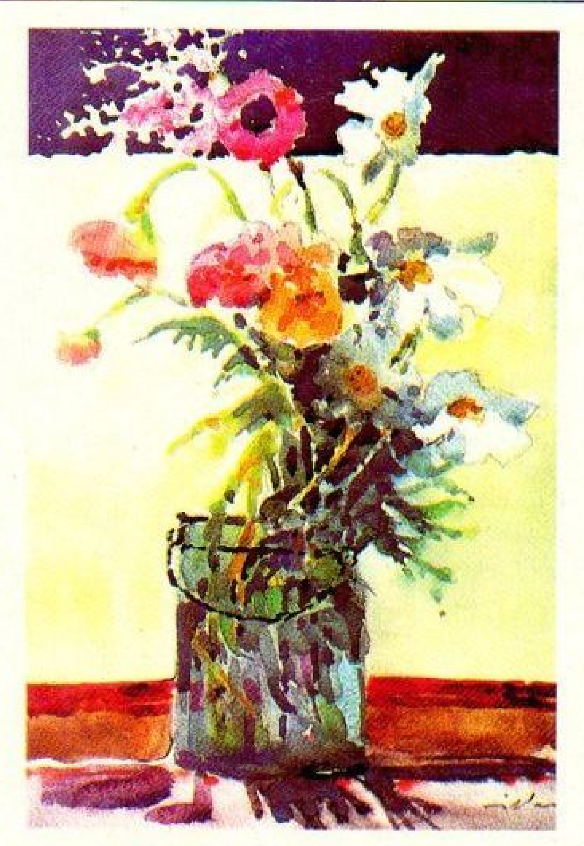
À direita: A casa azul, *de David Millard, esboço a óleo. A organização das formas geométricas contribuiu muito para tornar interessante esta cena simples.*

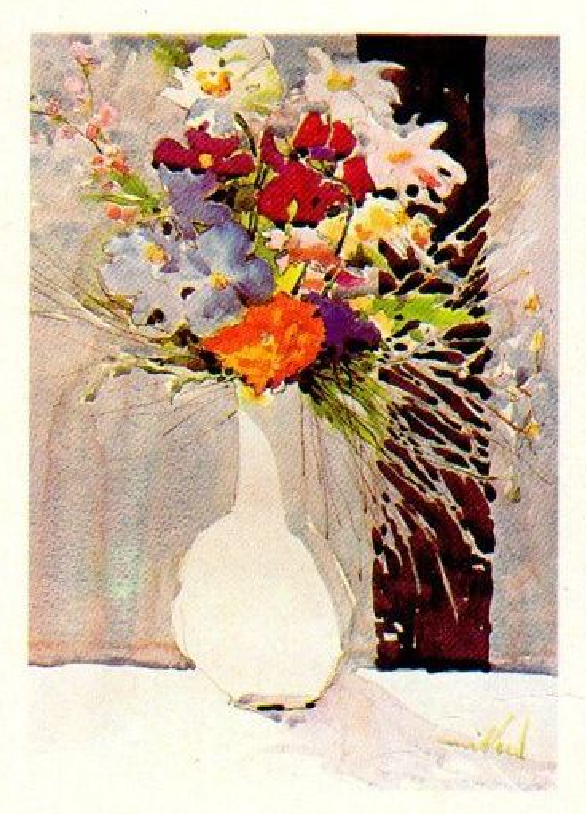
Abaixo: Natureza-morta do telhado, *de Frederick Henderschott. O artista usou as vigas para sobrepor um delicado padrão de figuras geométricas às formas mais estáveis do fundo.*

Coleção de Charles Singer

COMPARE OS ARRANJOS
A melhor maneira de descobrir como as formas funcionam juntas numa composição é comparar os diferentes arranjos. Pegue um conjunto de itens que inclua quadrados, retângulos e triângulos de tamanhos diferentes e arranje-os de várias maneiras contra um fundo simples. Leve em conta os princípios de equilíbrio, sobreposição, contraste e linhas diagonais apontadas para o motivo. Depois de observá-los com atenção, veja qual deles funciona melhor e por quê.

AS FORMAS DO FUNDO
Experimente vários arranjos com um motivo único — um vaso de flores, por exemplo —, contrapondo-o a uma variedade de formas no fundo. Observe o efeito de cada arranjo sobre o motivo e veja que formas funcionam melhor.





Acima: Estes esboços em aquarela, de David Millard, mostram como as formas geométricas do fundo podem alterar o modo de vermos um motivo. Dispostas na horizontal, elas fazem um vaso alto parecer mais baixo; na vertical, ocorre o contrário.

Fundos geométricos

O uso criativo de formas geométricas não se aplica apenas ao motivo de sua composição, mas também ao fundo, só que de maneira menos explícita.

Tome como exemplo uma cena de paisagem. Se você olhar com atenção, provavelmente encontrará elementos como estradas, cercas, barrancos e as linhas das colinas, que podem ser usados para dividir a cena numa série de figuras de tamanhos variados.

Dependendo de como você organiza essas figuras, elas podem salientar o motivo, proporcionando um bom cenário, ou agir como contrapeso eficiente para que o quadro não fique previsível demais. De qualquer maneira, o emprego de formas geométricas fortes evita que uma cena pareça confusa, auxiliando-o a tornar sua composição mais convincente. Não se preocupe se, à primeira vista, você não conseguir detectar nenhuma forma. Como artista, utilize a liberdade de criá-las com os recursos que lhe parecerem mais apropriados — o importante é que as formas mantenham equilíbrio e se complementem. Apenas tome cuidado para que não fiquem fortes demais, a ponto de sobressair em relação ao motivo principal.

Efeitos ópticos

Em certos casos, as formas do fundo são utilizadas para alterar a perspectiva do motivo ou do quadro como um todo. Os esboços em aquarela (esquerda) mostram esse efeito.

No esboço de cima, os retângulos escuros e estreitos, no alto e abaixo do quadro, parecem comprimir o motivo no quadrado central, mais claro. No esboço de baixo, o retângulo escuro, deslocado do centro, tem o efeito de alongar o motivo e puxá-lo para o alto do quadro.

Tom e cor

Observe que, nos dois exemplos, o tom e a cor foram usados de maneira correta, valorizando o poder das figuras geométricas. Tom, cor e forma estão profundamente ligados; por isso, evite ressaltar um deles em detrimento dos outros dois. E lembre-se de que, ao trabalhar com controle sobre as formas, fica mais fácil distribuir bem as cores e aplicar os tons de maneira equilibrada.



National Gallery of American Art, Washington D.C. Coleção de Andrew Mellon, 1937

O exemplo dos mestres

A manipulação correta das formas geométricas é algo que se torna automático com a prática. No entanto, é sempre proveitoso estudar sua aplicação em outras obras, especialmente as dos antigos mestres, muito hábeis no uso da geometria, tanto em seu aspecto estrutural como no emocional. Muitas das grandes pinturas religiosas, como a apresentada acima, empregam a plácida e repousante forma da pirâmide para esquematizar a figura da Madona e do Filho. A forma piramidal guia os olhos para o alto, em direção aos céus — um ponto importante para os objetivos da pintura na época.

Acima: Descanso durante a fuga para o Egito, *de Gerard David, 1460-1523, óleo sobre painel, 44,37 x 43,75 cm. Esta Madona com o Filho baseia-se na clássica composição triangular, muito usada pelos antigos mestres devido à sensação de paz e serenidade que transmite ao observador.*

A noção de escala

Entende-se por escala as relações de tamanho que os objetos mantêm entre si e também com o observador. A escala define, além disso, as relações entre as diferentes partes da composição, fornecendo informações sobre os espaços entre elas. E é ela também que faz com que um desenho ou pintura transmita uma noção exata da distância em que o observador se encontra em relação ao motivo do quadro.

Na vida cotidiana, são muitas as situações em que utilizamos a percepção de escala. Experimente, por exemplo, olhar para um quadro, postando-se no ponto mais distante da sala, e comparar seu tamanho com o de sua mão estendida. Embora menor, a mão parecerá maior que o quadro, por estar mais próxima dos olhos. Mas o essencial nesse exemplo é que, para o cérebro, a mão atuará como referência de tamanho segura, que ele utilizará para avaliar a que distância do quadro você se encontra.

Um dos erros mais comuns entre principiantes é o de não incluir na composição uma referência básica de tamanho — que atue como a mão, no exemplo acima —, o que deixa o observador sem elementos para avaliar a que distância está do quadro. Na maioria das vezes, os iniciantes se preocupam apenas com a relação de tamanho dos objetos entre si, como se estivessem todos no mesmo plano visual, e não conseguem criar uma sensação de distância entre eles.

Procure utilizar a escala também para estabelecer os diversos planos da composição. É o que foi feito na pintura abaixo, onde a figura relativamente grande do primeiro plano fornece uma boa indicação da distância existente entre o observador e as casas do fundo — e, portanto, determina o plano intermediário. Da mesma forma, na cena da direita, a progressiva redução de tamanho dos guarda-chuvas e das figuras em primeiro plano prende a atenção do observador e conduz seus olhos pela rua abaixo.

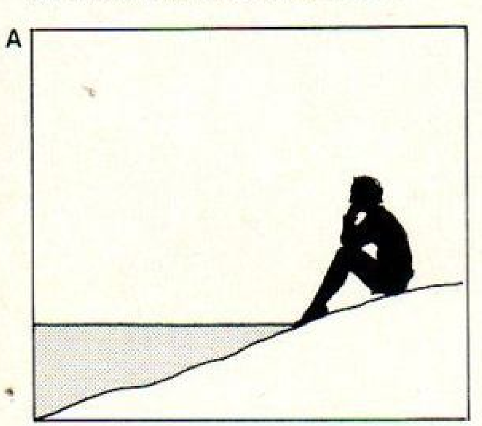
À direita: Esboço em aquarela, de David Millard. Observe como a escala é determinada pelo guarda-chuva e pela figura humana no primeiro plano.
Abaixo: Outro esboço de David Millard, onde a escala desempenha um papel importante. Experimente tapar a figura do primeiro plano e veja como isso prejudica o sentido global de espaço.



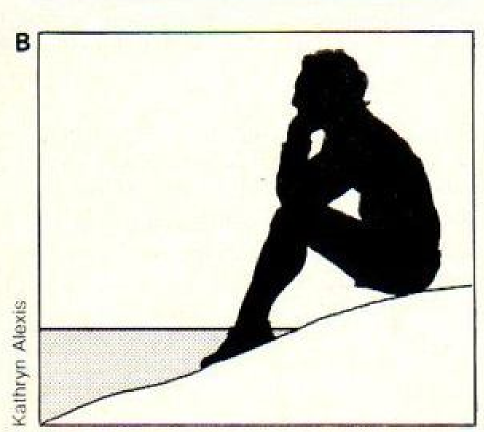
COMO DETERMINAR A ESCALA
Só tem sentido determinar a escala de uma pintura se os objetos que você for pintar tiverem um tamanho "padrão" na vida real. Figuras humanas são as melhores determinantes de escala: tomando por base seu tamanho na pintura, o observador consegue avaliar automaticamente a escala do resto da cena. Por outro lado, se você usar uma árvore para determinar a escala, as relações de tamanho ficarão menos exatas, pois a dimensão de uma árvore não é tão padronizada quanto, por exemplo, a da figura humana.

FIGURAS HUMANAS
Os desenhos abaixo mostram como as figuras humanas desempenham um papel importante na determinação da escala. Sem as figuras, as paisagens **A** e **B** são idênticas. Acrescentando uma figura humana em **A**, o resto da cena se distancia e sugere que a pessoa está à beira de um grande lago. Em **B**, a inclusão da mesma figura — agora mergulhando os pés na água — aproxima a cena do observador.

A



B



Kathryn Alexis



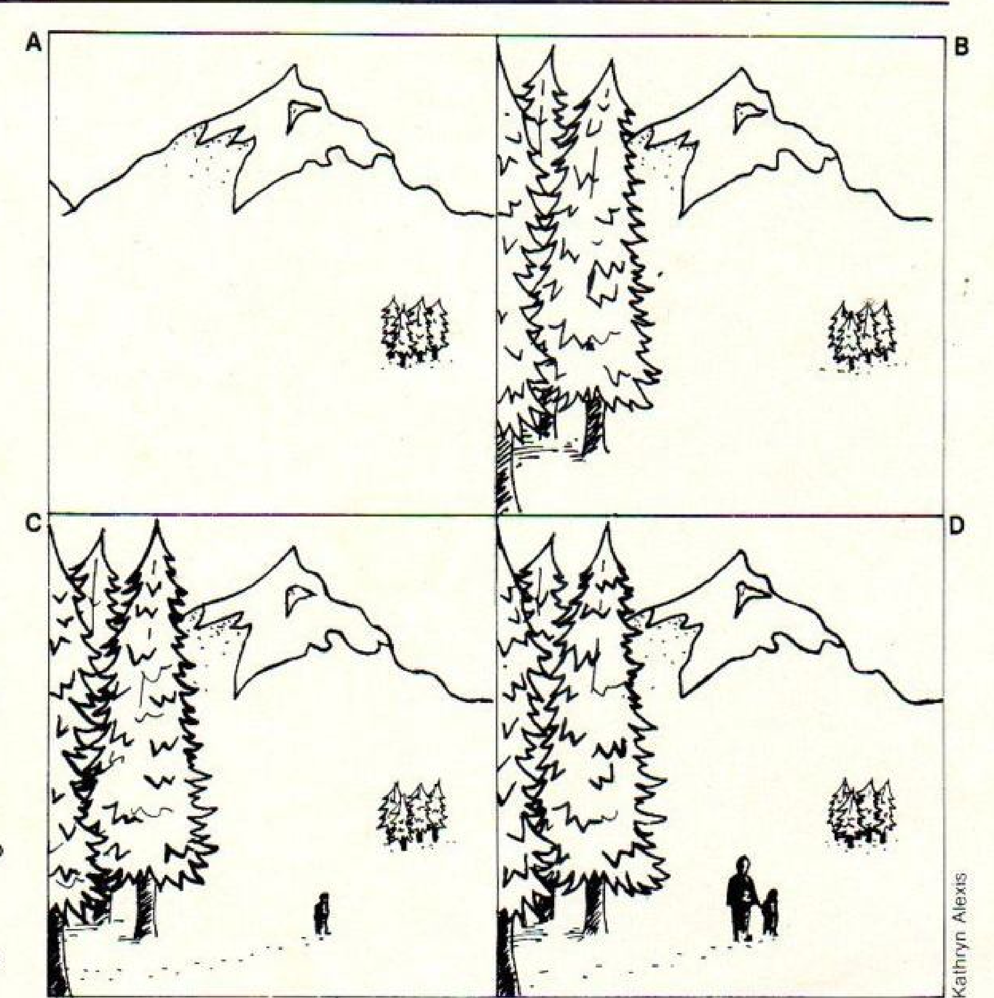
PERCEPÇÃO DA ESCALA
Os diagramas à direita mostram a formação de uma paisagem típica. Observe como a escala varia, cada vez que novos objetos são introduzidos na pintura.

A. Sem árvores: Cubra com a mão as árvores à direita: note que, sem elas, fica difícil reconhecer que a imagem é uma montanha. Além de facilitar a identificação da imagem, as árvores indicam a escala do trabalho.

B. As árvores do primeiro plano: Elas possibilitam uma comparação com as árvores menores e dão profundidade à cena.

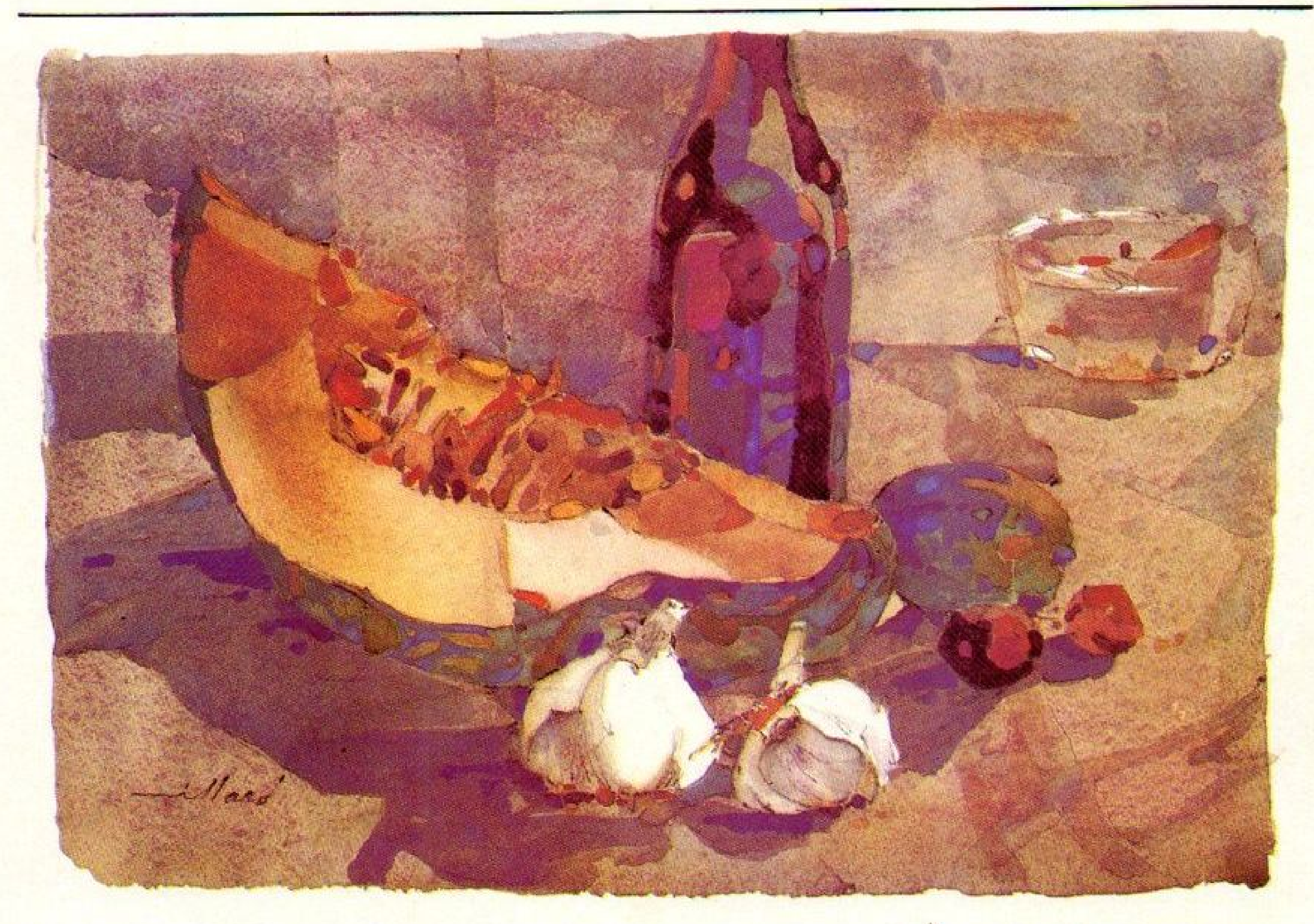
C. Uma figura pequena: Pode ser interpretada como um adulto, fazendo, assim, com que as árvores pareçam enormes, e distancia da cena o observador.

D. Uma figura maior: Com a inclusão desta outra figura, ficamos sabendo que a figura menor é de uma criança — pois ambas estão no mesmo plano visual. Agora, as árvores do primeiro plano parecem menores e as do fundo ficam mais distantes, trazendo-nos de volta para dentro da pintura.



Kathryn Alexis

Coleção de Betty Medearis



Aplicação prática

As regras da escala permitem expressar as distâncias entre os objetos na pintura. Mas você precisa definir essas distâncias antes de começar a desenhar ou pintar.

Primeiro, avalie a que distância você se encontra da cena e selecione um objeto que possa desempenhar o papel de referência básica de escala dentro da composição.

Depois de escolher o objeto, é preciso definir sua localização no quadro. O mais seguro é colocá-lo em primeiro plano, pois, se houver uma distância muito grande entre o objeto e você, ficará difícil determinar a escala dos objetos que estão mais distantes.

Em seguida, defina as distâncias entre os demais elementos da pintura e coloque-os na escala adequada.

À esquerda: Aproximação da chuva, *de Roger Medearis, tinta alquídica e óleo sobre painel de duratex, 26 x 47 cm. Aqui, a cena está distante, mas ainda assim a minúscula figura humana e a grande árvore determinam a escala dos planos e elementos da composição.*

Acima: *Até agrupamentos próximos, como o deste estudo em aquarela de David Millard, podem beneficiar-se da profundidade sugerida pela escala — compare, por exemplo, a largura das cabeças de alho com a da garrafa ou do prato de vidro.*

Por exemplo, na cena de rua da página 91, as figuras estão distribuídas em intervalos regulares, para transmitir a impressão de uma rua cheia de gente em toda a sua extensão. Mas você pode perfeitamente utilizar a escala de outra maneira. Basta colocar, por exemplo, um grande objeto em primeiro plano e outros bem menores ao fundo, sugerindo assim uma grande extensão de espaço entre o ponto em que se encontra o observador e aquele que seus olhos estão focalizando.

No final, cabe a você, como artista, definir a localização dos diversos elementos no espaço da pintura. Mas é fundamental pensar nisso desde o começo e tomar decisões seguras, para que os diversos componentes do quadro se encaixem automaticamente no lugar certo.

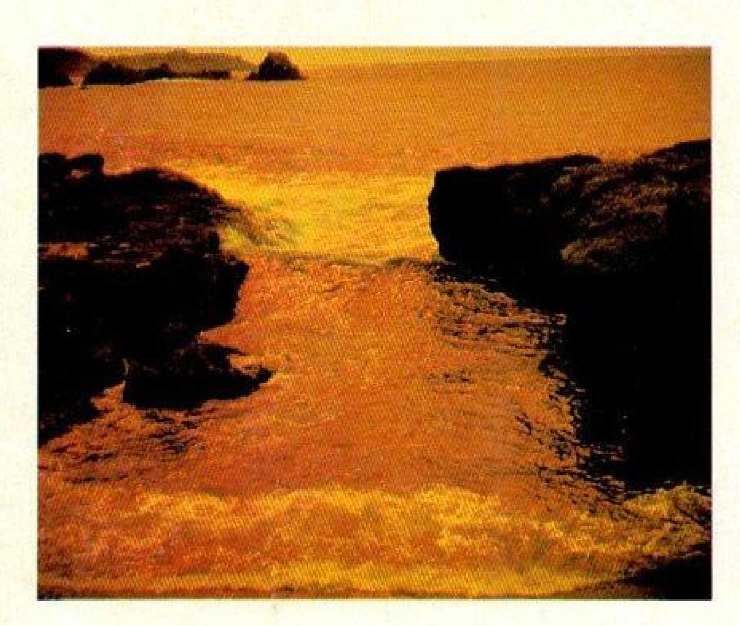
☆ VARIE AS PINCELADAS

Um recurso sutil, porém eficiente, para indicar escala e distância é diminuir progressivamente o tamanho das suas pinceladas, do primeiro plano em direção ao fundo. É só fazer as pinceladas dos elementos em primeiro plano vigorosas e mais nítidas e as dos objetos distantes mais curtas, mais claras e menos nítidas.

! VISÃO DE CONJUNTO

Não pense em escala como numa idéia isolada. Ela deve ser trabalhada de forma integrada com os demais aspectos da composição. Por exemplo, objetos que são representados pequenos porque estão a distância parecerão pouco convincentes se forem pintados com detalhes nítidos e cores vibrantes — para obter a impressão adequada da perspectiva aérea (veja as páginas 50 e 51).

O impacto da abstração



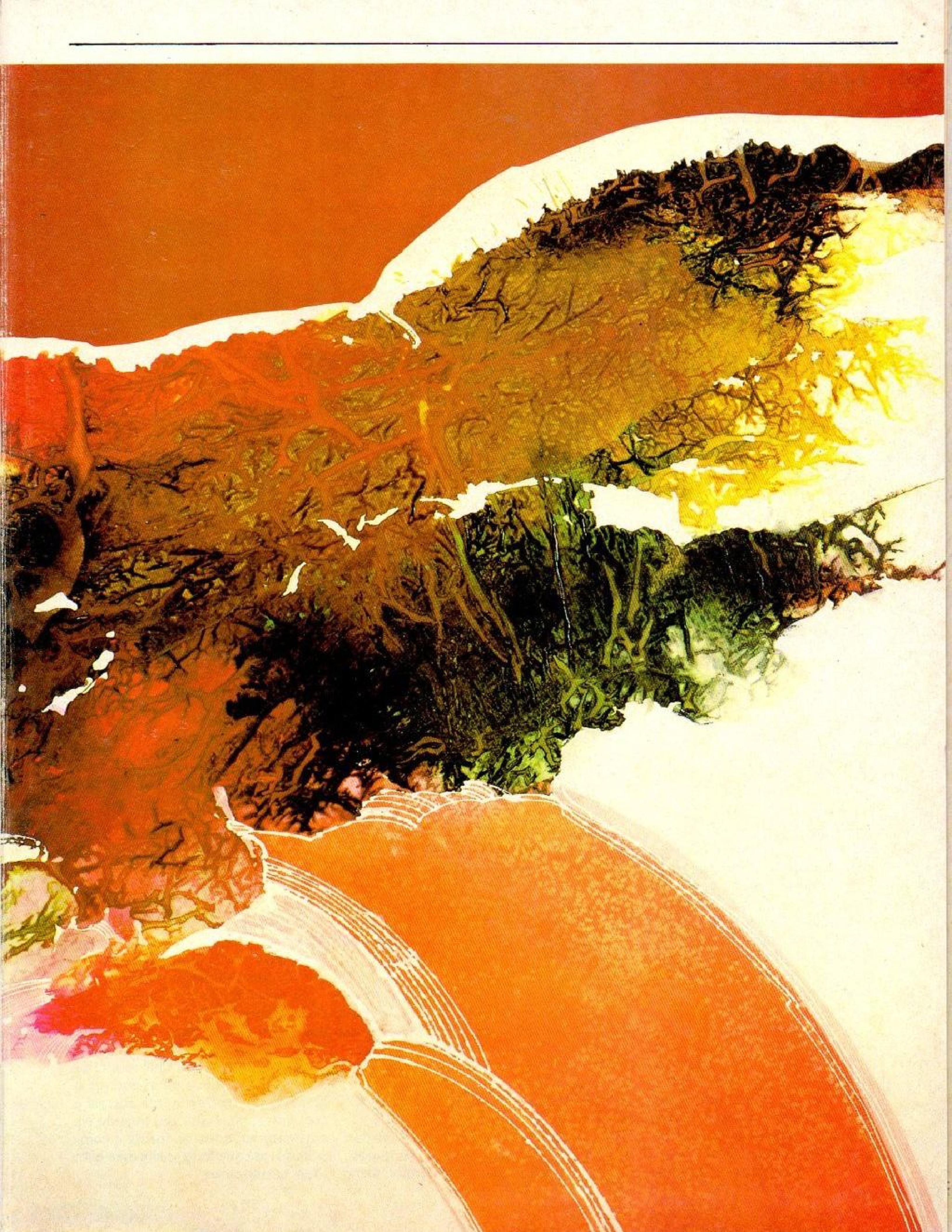
Algumas pessoas não gostam de expressões artísticas abstratas, alegando que são muito difíceis de entender.

A música, no entanto, embora seja uma arte essencialmente abstrata, não precisa reproduzir o som de uma tempestade ou do vento nas árvores para ser apreciada. Da mesma maneira, uma pintura pode emocionar-nos sem representar figurativamente um objeto ou lugar.

Na pintura da direita, por exemplo, a artista Maxine Masterfield não está comunicando fatos visuais, mas sim expressando sua resposta pessoal à impressionante força da natureza. A pintura parece explodir no papel, transmitindo bem a impressão de violência do mar ao bater na costa. A artista começou despejando tintas verdes e cor de terra ao acaso no centro do papel. Depois, colocou camadas de papel encerado amassado sobre a superfície e deixou a pintura secar. Passados alguns dias, o papel encerado foi removido e revelou-se uma textura com aspecto de veias, representando rochas desgastadas pela erosão. A espuma ondulante é sugerida pela ampla área de cor que vem da parte de baixo do papel, contornada de branco para salientar o movimento. Contrastando formas maciças, de contornos fortes e cores de fogo, com amplas áreas brancas, Masterfield conseguiu dar grande impacto a sua composição.

À direita: O silêncio da erosão, *de Maxine Masterfield, tinta sobre papel de aquarela, 91 x 107 cm. Coleção de C. G. Rein Galleries.*

Acima: Praia erodida, *fotografada por Howard Stirn.*



Energia e contenção

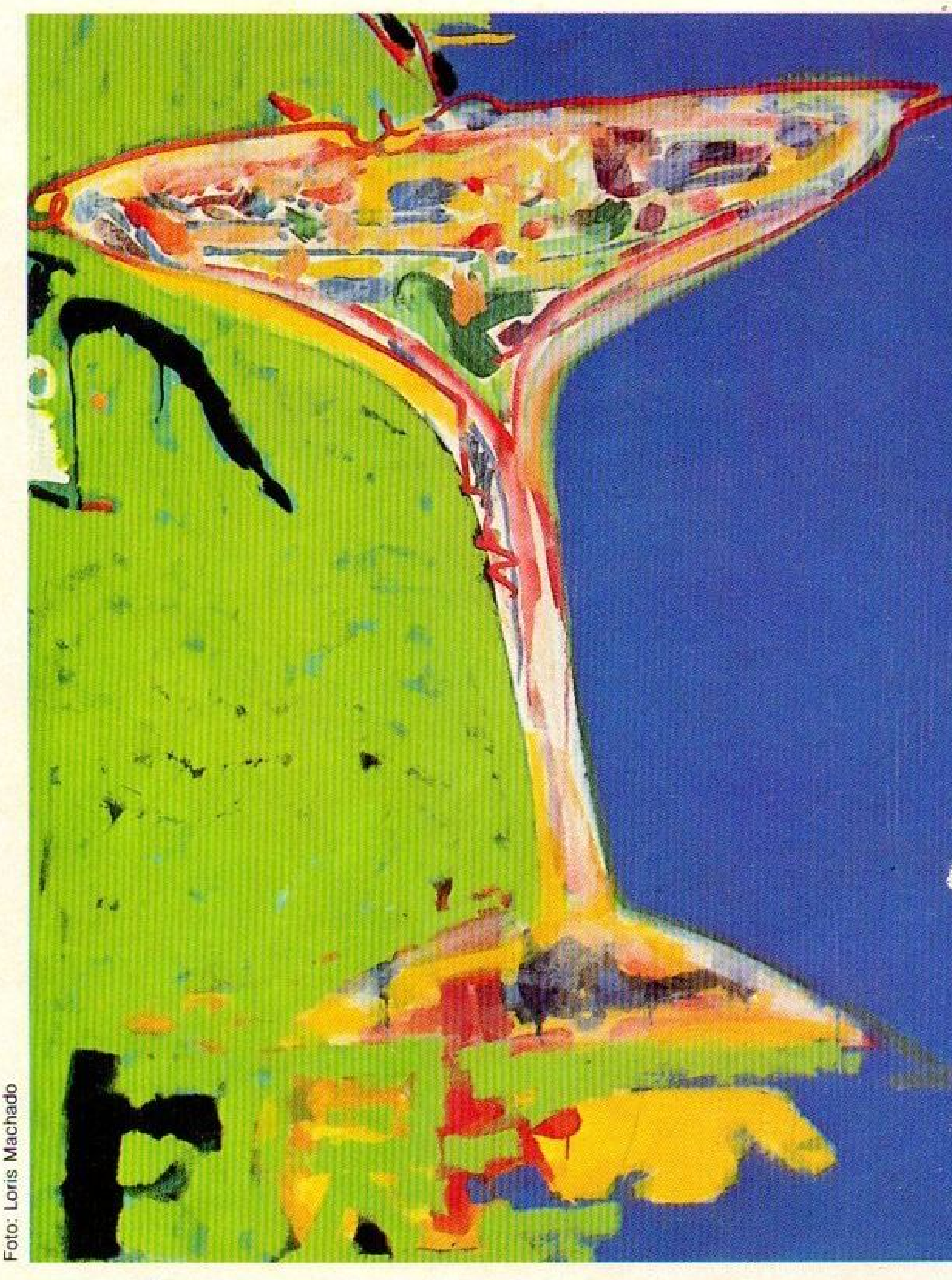


Foto: Loris Machado

Acima: Taça de champanha, *de Ivald Granato, acrílico, 1983, 140 x 105 cm.*

Uma importante fonte de motivos para pintar consiste em situações, cenas e episódios do cotidiano. Aberto à realidade circundante, procurando integrar vida e obra, o artista brasileiro Ivald Granato mostra aqui como um elemento prosaico pode ensejar um trabalho denso e meticuloso, em que o pintor procura os meios adequados para trazer à tona suas intuições.

Ao deparar com uma taça de champanha em seu ateliê, Granato agiu de modo rápido e informal. Utilizou como suporte um tecido de algodão puro, preparado à base de látex. Esboçou a imagem agigantada da taça e, depois, com camadas superpostas de tinta acrílica bem diluída, passou a construir o fundo.

Este foi elaborado inicialmente com uma aguada azul e depois com outras camadas em veladura, até obter-se uma superfície resplandecente. O verde acrescido de branco, aplicado também em veladura sobre o fundo azul, foi trabalhado de modo a deixar evidente a intervenção do pintor, em amplas pinceladas.

Uma incisiva linha vermelha molda a forma da taça; manchas e pinceladas soltas de cor insinuam o estado líquido e as borbulhas da bebida. E o autor ainda sobrepôs tinta branca bem diluída, fundindo as cores frescas, para obter o aspecto vítreo do seu motivo.

Ivald Granato usou também meios variados: creiom e pastel, superpostos e fixados com traços tênues, além de vaporizador para espalhar o branco diluído, contribuindo para o brilho frio de algumas partes.

As áreas de cores mais densas foram executadas em outro momento, quando o artista buscou contrastes texturais entre superfícies.

Desse modo, a obra final resulta de duas fases distintas: uma, em que o gesto do pintor transborda energia e cor; outra, mais contida, quando ele aprimora aspectos de forma e composição, até que tudo se sintetize num todo harmonioso.

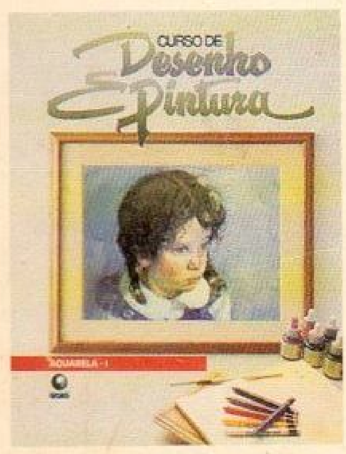


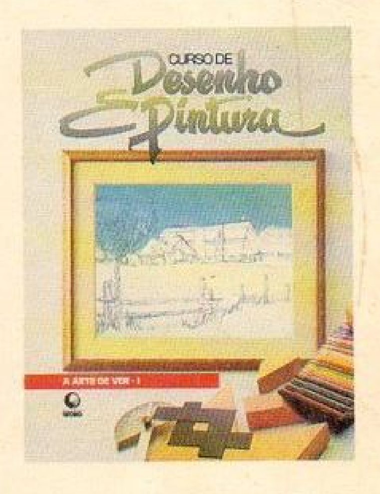
O CURSO DE DESENHO E PINTURA da Editora Globo oferece a você a opção de escolher entre as mais diversas modalidades de desenho e pintura. Todas as técnicas de execução, uso de materiais e princípios básicos do óleo, lápis, aquarela, tinta e carvão, entre outros, estão nesta obra. Organizada em exercícios que analisam cada obra de arte etapa por etapa, didaticamente ilustrados, esta coleção vai fazer você soltar sua criatividade.

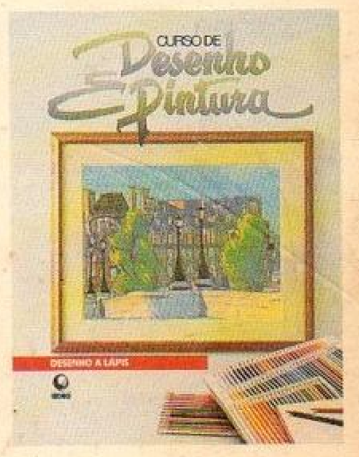
O CURSO DE DESENHO E PINTURA é dirigido a quem pretende introduzir-se ou aprimorar-se em desenho e pintura e também àqueles que querem desenvolver uma capacidade ativa de apreciação da arte.

VOLUMES QUE COMPÕEM ESTA COLEÇÃO

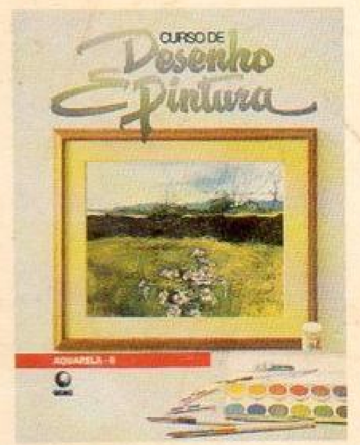




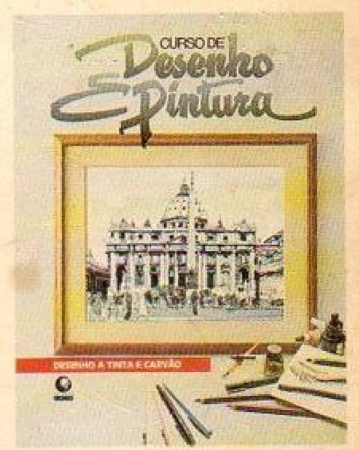




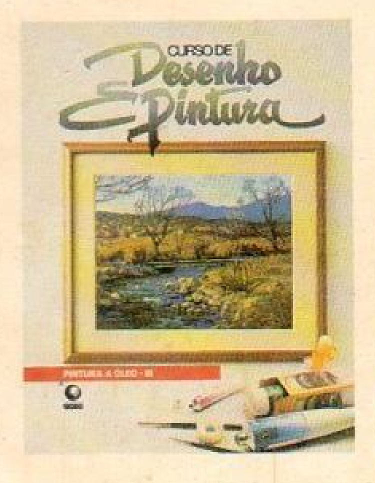


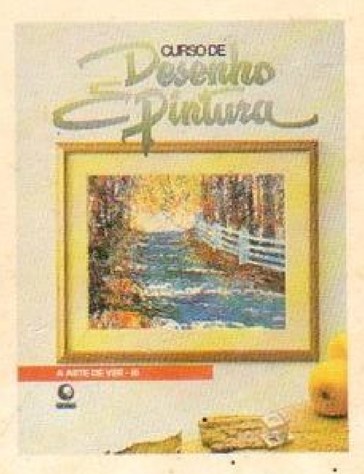














ISBN 85-250-0723-4